Nr. 5 Mai 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Magazin für Videospiele

GROSSER SHAREWARE-TEIL

● HYPER-GALAKTISCH:

X-Wing
Space Quest 5
Ringworld

● HYPER-FANTASTISCH:

Ishar II
Tiny Toons für Sega
DRACULA
Subtrade

KAMPF-KOLOSSE

Battletech ● Xenobots

Amstrads
MEGA-MIX:
PC und Konsole GEKREUZT

WAHNSINN!
6 Gewinnspiele in diesem Heft

ASM Nr. 5 Mai 1993 · Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Zool — © Gremlin Graphics, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Anthemis aus „Entity" — © Loriciel, Frankreich

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Mech-Kämpfer aus „Battletech" — © Fantasy Productions/FASA Corporation, USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Chuck Rocks steinzeitliches Familienfoto — © Core Design, England

Mai-ne Mai-nung

"Alles neu macht der Mai." So will es jedenfalls Johann Gottlieb Volksmund in seinem alten deutschen Feld-, Wald- und Fahrtenlied. Nein, eine dümmere Einleitung ist mir für mein erstes ASM-Editorial nicht eingefallen. Tatsächlich ist gar nicht alles neu bei uns. Bloß so einiges.
Fangen wir mit den Konsolenspielen an. Sie sind jetzt dort untergebracht, wo sie ihrem jeweiligen Charakter nach hingehören. Ein GameBoy-Flugsimulator erscheint also bei den Simulationen, ein Mega-Drive-Actionknaller in der Action-Rubrik. Einen speziellen Konsolenteil brauchen wir nicht mehr – und so können wir besser auf die jeweilige Wetterlage bei den Konsolengames reagieren: mal sieben absolute Megahämmer in einem Monat, mal eher tröpfelig-schwache Neuerscheinungen.
Dann unsere Mannschaft: Ja, es stimmt, daß einige Kollegen das Fernweh gepackt hat. Sie haben sich ein paar Stullen geschmiert, das karierte Bündel geschnürt und sich Fahrtenlieder pfeifend (s.o.) auf den Weg ins sagenhafte Königreich Farawaya gemacht. Unsere Grüße und besten Wünsche gehen mit ihnen, wenn sie sich nun anschicken, böse Prinzessinnen zu töten und schöne Drachen zu befreien.
Unsere neue Crew kann sich aber durchaus sehen lassen. Neinnein, soll keine Eitelkeit sein – also schön, ich schließ' mich mal aus. So hübsch bin ich ja auch wirklich nicht, darum habe ich hier im Foto mein gutes altes Zweirad dabei.
Das bietet sicher eine attraktivere Optik als der mißlungene Bud Spencer obendrauf. Jetzt aber mal ernsthaft: Zusätzlich zu unseren verbliebenen, mit allen Wassern des Spiele-Ozeans gewaschenen "alten ASM-Hasen", konnten wir einige Spitzenleute ins Team kriegen, die vielen von Euch schon von anderen Zeitschriftenprojekten her bekannt sein werden.
Es wird nicht etwa ärmer bei uns, sondern vielfältiger, bunter und – wie ich finde – spannender. Und Ihr, die Ihr noch nicht jeden von uns kennt: Gebt uns die Chance, Euch zu beweisen, daß Ihr uns im Grunde Eures Megahertzens einfach zum Knuddeln findet. Als kleine überzeugungshilfe (oder als kleine Serie von Verdauungsschocks) werden wir uns in der nächsten Zeit nacheinander alle ein wenig ins Bild setzen und Euch vorstellen.
Da war doch gleich noch was? Ach ja, klar: jeeeeede Menge taufrische kleine Spiele-Sensatiönchen. Alle echten Sternenfighter werden ja sowieso bloß die X-Wing-Screenshots meditieren und den Rest des Hefts geistesabwesend durchblättern. Aber da gibt's auch noch so feine Sachen wie Ringworld, Space Quest 5 oder Xenobots: Das Science-Fiction-Genre fährt gnadenlos Delikatessen auf, und Genießer dürfen sich wie im Schlaraffenland fühlen.
In diesem Sinne "guten Appetit" und eine gute Fahrt durch die aufregenden Gefilde dieser neuen ASM wünscht Euch
Euer
Peter Schmitz

INH

Ein Vampir beißt sich durch
·96·

HIGHLIGHTS

ADVENTURE

ACTION

Konvertierung

Konvertierungen

STRATEGIE

SIMULATION

Konvertierungen

EDUCATION

Neue Perspektiven für Rollenspieler ·93·

Space Quest 5: Neue Aussichten für Roger ·52·

Wettbewerb Lemmings II
Seite 103

Computer Camp
Seite 133

ALT

5

GUNA

O GAMES ®

NEU!

Maxx, das Kerlchen links, ist LAGUNAs leicht abgefahrener neuer Spaßbeauftragter. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.

LAGUNA Spielspaß mit Maxx!

Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt´s ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

garantiert!

Wenn Ihr mit einem Spiel nicht absolut zufrieden seid, Das geht ganz einfach!*

Star Wars
Schlechte Karten für Darth Vader: Mit Han Solo, R2D2 und Co. heizt Ihr dem schwarzen Lord höllisch ein!

1 Spieler | Game Boy (ab Mai 93)

The Flintstones
Familie Feuerstein in Not: Fiese Mieslinge haben die Dinos ins 3. Jahrtausend entführt. Gebt ihnen Saures!

1 Spieler | Game Boy

Dino City
Rettet Dino City und die Dinosaurier! Schnelle Action für Dino-Fans.

1 Spieler | Super Nintendo

COMING SOON
JURASSIC PARK

* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

SPIEL DES MONATS

Von Löwen und Leuten

Science-Fiction-Freunden ist er längst ein Begriff: Larry Niven. Insbesondere verbinden sie mit diesem Autor die Titel zweier Bücher, die in einem sehr ungewöhnlichen Szenario angesiedelt sind. Die RINGWELT-Stories sind mindestens genauso gigantisch wie die Ringwelt selber, auf der Louis Wu seine Abenteuer zu bestehen hat, und Larry Niven hat bei dieser gelungenen Versoftung unübersehbar mitgearbeitet.

RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH

System: **PC** *(386/16, 590 KB, Festplatte, VGA, Maus, unterst. Roland, Pro Audio Spectrum, AdLib, SoundBlaster)*, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Hersteller**.

ASM HIT

„Löwenstark"

Die Ringwelt ist eine gigantische (wie der Name schon sagt) ringförmige Welt, die vor unzähligen Jahren von einer inzwischen nicht mehr existenten Rasse von Superingenieuren gebaut wurde. Ein ganzes Sonnensystem wurde zu diesem Zweck umfunktioniert. 1,6 Mio. Kilometer ist der Ring breit, sein Umfang beträgt fast 1 Milliarde Kilometer. An seinem Rand sorgen 2000 Kilometer hohe Berge dafür, daß die Atmosphäre im Inneren des Rings festgehalten wird. Ultrastarke Fundamente verhindern ein Auseinanderbrechen des um eine Sonne rotierenden Gebildes. Schattenboxen sorgten für den Wechsel von Tag und Nacht. Diese Boxen erzeugten als praktisches Nebenprodukt unerschöpfliche Mengen von Energie, die sie zur Ringoberfläche abstrahlten, wo sie für alles und jedes genutzt wurden.

+++phone+06107+9300+++
+++telex+message+++005400+7728+049+++xxpl+
+++laguna+videogames+++to+whom+it+may+concern+++

neueste testergebnisse

laguna videospiele
für alle nintendo-systeme

another world
"...eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres" (Video Games 2/93)

lemmings
snes: strategiespiel des jahres (video games 2/93)
snes: "...gehört in jede spielesammlung!" (der medienmarkt 21/92)
game boy: "...für jeden tüftler ein muß" (video games 2/93)+++

b.c. kid
"... prima gelungen ... tolle spielbarkeit!" (video games 3/93)

star wars*
"...action-elemente von jump'n'run bis raumschlacht ...
schöne, detaillierte grafik" (asm 3/93)

the flintstones**
"...witzige feinde, niedliche reit-saurier ... jump'n'run
zur reinen freude!" (video games 2/93)

dino city
"... ein spiel zum verlieben ...", "... an witziger niedlichkeit
kaum zu übertreffen ..." (Video Games 9/92)

nhlpa ice hockey `93
"... das beste software-eishockey aller zeiten!" (power play 3/93)

jimmy connors pro tennis tour***
"... konkurrenten ... fegt dieses modul 6:0 und 6:0 vom platz" (video games 1/93)

litti´s summer sports (track meet)
"... animationen und grafische gags vom allerfeinsten ..." (power play 9/92) "
... unbegrenzter spielspaß!" (video games 8/92)

pga tour golf
"mit abstand die beste golf-simulation auf dem super nes ..."
(play time 2/93)

john madden football `93
"... erstklassig gestaltet ... brilliante spielkontrolle ..." (video games 2/93)
"... brillante football-simulation..." (power play 3/93)

mfg
laguna videogames+kelsterbach+++

+++mehr infos in den laguna-anzeigen - auch in diesem heft!

TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX
TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX TELEX

Tücken der Technik

So genial diese Ringwelt-Ingenieure auch waren, es gelang ihnen jedoch niemals, einen Überlicht-Antrieb zu erfinden. So waren sie dazu verdammt, auf ihrem Superplaneten zu bleiben. Sie bauten dort die phantastischsten Maschinen, die man sich nur vorstellen kann, (und noch ein paar mehr dazu, inklusive schwebender Städte), und hätten wohl in alle Ewigkeit glücklich und zufrieden gelebt - wenn ihnen nicht ein kleiner Schimmelpilz einen dicken Strich durch die Rechnung gemacht hätte. Der Pilz zerstörte alle supraleitenden Materialien, und als die Katastrophe erkannt wurde, war es bereits zu spät, etwas dagegen zu unternehmen. Die Energieempfänger gaben unrettbar ihren Geist auf, und damit auch alle Maschinen, die je gebaut wurden. Die Bewohner, die die Überbleibsel der untergegangenen Zivilisation oft genug als Götter verehrten, fielen nach und nach in Barbarei zurück. Diese Maschinen, oft unzugänglich hinter undurchdringlichen Stasis-Feldern versteckt, waren das begehrte Ziel sowohl von Händlern wie auch Glücksrittern aller Art. Einer davon war Louis Wu.

Damit kommen wir auch schon zum wichtigsten Punkt von **Ringworld**. Nicht etwa Louis Wu, der 'Held wider Willen' aus den Büchern, ist es, der die Hauptrolle in dem ersten großen Adventure des amerikanischen Software-Hauses **Tsunami** spielt. Nein, als Ironie des Schicksals muß er statt dessen aus einer ziemlich prekären Situation gerettet werden, in die ihn seine früheren Aktivitäten gestürzt haben.

Löwenmähnige Kampfmaschinen

Quinn, ein Freund von ihm, der zufällig auch noch Söldner und als solcher sehr versiert im Gebrauch von Schußwaffen ist, erhält einen geheimnisvollen Brief, in dem ihn Louis bittet, einem guten Bekannten eine Warnung zukommen zu lassen. Du als der Spieler bist dieser Söldner, und Wus guter Freund 'Speaker-to-Animals' ist leider bereits spurlos von der Bildfläche verschwunden. Nur sein Sohn Chmeee kann sich noch für unsere Message interessieren.

Um den etwas merkwürdigen Empfang des Söldners in Speakers Haus zu erklären, muß man wissen, daß es im Ringwelt-Universum mehrere wichtige Rassen gibt. Zum einen sind da natürlich die Menschen, die sich einen festen Platz im Kosmos erobert haben. Wu und Quinn sind Menschen, während Speaker einer anderen Rasse, den Kzin, angehört. Die löwenähnliche, extrem aggressive Rasse der Kzin hat sich mit den Menschen vor Jahren aus unerfindlichen Gründen mörderische Schlachten geliefert. Es handelt sich um organische Kampfmaschinen, die nur dafür lebten, ihre Ehre zu beweisen und dabei alle anderen Rassen niederzumetzeln. Ein Kzin wie Speaker, der mit Menschen freundschaftlichen Umgang pflegt, ist in ihren Augen jemand mit einem geistigen Defekt und noch dazu ein Verräter. Warum?

An genau diesem Punkt kommt eine dritte Rasse ins Spiel: die Puppeteers, eine Rasse von Händlern, deren hervorragendste Eigenschaft ihre unsägliche Feigheit ist. Immer müssen andere Leute für sie die Kastanien aus dem Feuer holen. Selbst wenn sie durch Zufall so einmaligen Geheimnissen wie der Ringwelt auf die Spur kommen, ist es für sie unmöglich, diesen (möglicherweise) gefährlichen Dingen selbst nachzugehen. Dafür heuert man in ihren Augen Irre wie Wu oder Speaker an.

Durch geheime genetische Experimente der Puppeteers wurden Kzin und Menschen zu dem, was sie nun sind, und auch die blutigen Mensch-Kzin-Kriege wurden durch sie ausgelöst: Die Menschen wurden für Glück und die Kzin auf Friedfertigkeit gezüchtet. Das erste Projekt war ein Erfolg, das zweite leider ein totaler Fehlschlag. Als den Kzin diese Machenschaften zu Ohren kamen, versetzte das ihrem Stolz einen ziemlichen Schlag. Der Patriarch, ihr Oberlöwe und selbst ziemlich verrückt, will deshalb alles daran setzen, sich an Puppeteers und Menschen (die sie sich, wo immer möglich, als Sklaven halten) zu rächen. Auch die Kzin, die mit Menschen freundschaftlich umgehen, werden kurzerhand zu Feinden erklärt.

▲ Einflugschneis e für Beiboote

▲ Gelandet auf der Ringwelt

▲ Ringwelt-Geographie

▲ Überzeugungsarbeit ist angesagt

▲ Kzin unter sich

▲ Auf der Flucht

▲ Hyperraumschiff in Sicht

▲ Außenansicht der Ringwelt

Und hier setzt die Story ein. Gerade als Quinn Speakers Sohn von der seltsamen Warnung erzählt, wird dessen Festung von Truppen des Patriarchen angegriffen, und sein Bruder wird getötet. Quinn entkommt zusammen mit Chmeee, nicht ohne daß er zuvor den von ihm per Stunner betäubten Kzin-Commander gefilzt hätte. Eine Pistole und eine Info-Diskette sind der Lohn. Draußen warten die drei fliegenden Motorräder der Angreifer nur darauf, ihre Besitzer zu wechseln. Eigentlich kein Problem für die beiden Flüchtlinge, aber was ist mit dem dritten Gerät? Das sollte man nun wirklich nicht dalassen, denn die Kzin-Soldaten sind nur betäubt und schießen und fahren höllisch gut, wenn man ihnen dazu eine Chance gibt. Also wird eines der Fluggeräte als Master, ein anderes als Slave programmiert, und im dritten fliegt ohnehin Chmeee.

Überflieger

Überraschenderweise kommt bei dieser Gelegenheit auch heraus, daß das superschnelle Raumschiff, das die Erde mittels der Technik der ausgestorbenen Ringwelt-Ingenieure zu Forschungszwecken baut, ein Pendant bei den Kzin hat - in diesem Falle jedoch bestückt mit den übelsten Waffen, die man sich denken kann. Und da Chmeee zufälligerweise auch der Testpilot dieses Prototyps und jetzt ziemlich sauer auf seine früheren Chefs ist, bietet es sich natürlich an, nicht nur den Namen zu ändern, sondern auch dieses Superschiff zu klauen und damit zu den Verschollenen, Wu und Speaker, auf die Ringwelt zu fliegen.

Chmeee erweist sich als ideale Wahl, wenn es darum geht, Eingeborene zu beeindrucken oder Kzin, für die Menschen ohnehin keine vollwertigen Kreaturen sind, davon zu überzeugen, daß sie es mit Gleichgesinnten zu tun haben. Ein einfaches Menü, in dem man sich ein paar Antworten aussuchen kann, blendet sich in solchen Situationen ein.

Die Steuerung besteht aus einem einfachen Point&Click-Verfahren. Ein Druck auf die rechte Maustaste, und schon darf man sich aus einer Reihe von Icons eine entsprechende Aktion heraussuchen. Mit der linken Maustaste schickt man Quinn zu dem Punkt, an dem der Cursor gerade steht, oder läßt ihn dort eine Aktion ausführen. Das in mehrere Stockwerke aufgeteilte Hyperraumschiff enthält eine ganze Menge interessanter Dinge, unter anderem auch eine Portion Starkbier aus dem Automaten, das den trinkfreudigen Häuptling des ersten Barbarenstamms in leutselige Laune versetzt. Nur so kann sich Quinn die Gegenstände und Informationen zusammensammeln, die er braucht, um das Schutzfeld um das erste Ringworld-Item anzuschalten.

Von kinderleicht bis ganz fies schwer

Grafisch ist das mit vielen automatisch ablaufenden Erzähl-Sequenzen ausgestattete Adventure recht gut gelungen, die paar Rucker bei den Animationen aus der Vorabversion sollen im endgültigen Spiel ausgemerzt sein. Die Musik paßt sich der Weltraum-Atmosphäre bestens an, rätselmäßig werden sehr unterschiedliche Ansprüche an den Spieler gestellt (von kinderleicht bis ganz fies schwer ist alles dabei). Technisch ist Ringworld vielleicht nicht unbedingt revolutionär, aber die tolle, dichte Story macht aus diesem handwerklich auf dem Stand der Dinge stehenden Programm ein faszinierendes Spiel, das einen so schnell nicht mehr losläßt. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Universum der

Ruhig und verlassen liegen die Ruinen da, die offensichtlich einmal ein ausgedehnter Industriekomplex waren. Die großen Hallen sind nur noch leere Hüllen, ohne Innenleben und Dächer. Da und dort sind ganze Wände eingestürzt und liegen so, wie sie fielen. Rostende Stahlträger und inzwischen unkenntlich gewordene Eisenkonstruktionen stehen herum. Die Morgensonne zaubert lange Schatten in die Ruinenlandschaft.

Plötzlich ein Huschen zwischen den Trümmern. In Tarnanzüge gekleidete Gestalten bewegen sich schnell und vorsichtig durch das mit Trümmern übersäte Terrain. Jede Deckung nutzend, scheinen die Männer sich vor einem noch unsichtbaren Feind verbergen zu wollen. Da ertönt hinter dem Skelett einer Lagerhalle ein langgezogener lauter, schabender Ton. Ein Schwarm Vögel steigt wild flatternd auf, die Männer ziehen sich tiefer in ihre Verstecke zurück. Ein weiteres Geräusch ertönt, lautes Rumpeln kündet davon, daß eine Wand der alten Fabrikhalle eingestürzt ist. An diese Geräusche schließt sich lautes rhythmisches Donnern an, das sich dem Standort der Männer zu nähern scheint. Die Ohren der Männer haben kaum Zeit, sich an die unheilverkündenden Laute zu gewöhnen, denn schon birst eine weitere Wand der alten Halle. Ein gewaltiger Körper drückt sie wie ein Spielzeug nach außen, zerreißt die noch im Mauerwerk befindlichen Stahlträger wie Papier und bahnt sich seinen Weg durch die Trümmer. Innerhalb weniger Augenblicke ist die Ruinen-

▲ *Martialische Maschine: ein schwer bewaffneter Marodeur*

▲ *Mechfiguren im Eins*

▼ *Kriegerische Hardw*

Kampfkolosse

▲ Überschwere Kampfmaschine

landschaft ein brodelnder Hexenkessel. Inmitten einer Wolke aus dichtem Zementstaub erhebt sich ein zyklopischer Schatten, auf den die in Deckung liegenden Männer sofort das Feuer eröffnen. In der Wolke explodieren Granaten in orangeroten Feuerbällen, zerreißen den Schleier des Staubes und geben den Blick auf die monströse Gestalt frei, die gerade durch die meterdicke Mauer der alten Fabrik gebrochen ist: Ein zwölf Meter hohes, annähernd humanoides, metallenes Etwas steht dort, das von Waffen nur so starrt. Vier schwere Laser, zwei Schnellfeuerkanonen und eine 20mm Automatik-Kanone richten sich auf die versteckten Männer.

Während der AS7-D Atlas BattleMech über die Trümmer steigt, speien seine Waffen Vernichtung und Tod. Selbst dicke Betonwände schützen nicht vor den verzehrenden Strahlen seiner Laserkanonen, und Stahltüren sind kein Hindernis für die Projektile seiner Schnellfeuerkanonen.

So schnell wie der Spuk begonnen hat, ist er auch wieder vorbei. Von der kleinen Truppe, die versucht hatte, den BattleMech zu stoppen, ist nichts mehr zu sehen. Da und dort brennen kleine Feuer in den Ruinen, und Wolken schwarzen Qualms blecken in den blauen Himmel. Der Staub hat sich verflüchtigt und liegt nun als feiner weißer Dunst in der Luft, der der ganzen Szene etwas Unwirkliches gibt. Darüber kreist ein Schwarm schwarzer Vögel, und nur die heiseren Schreie der Tiere durchbrechen die erneut eingekehrte Stille.

Nachfolgestaaten und Nachfolgekriege!

Mit dem großen Exodus, der der Entwicklung des Überlichtantriebes im Jahre 2100 folgte, begann die Menschheit, sich in der Galaxis auszubreiten. In vielen weit entfernten Sonnensystemen entstanden Siedlungen, aus denen Staaten und ganze Imperien hervorgingen. Diese Gemeinschaften waren in einer planetenübergreifenden Dachorganisation vereint. Jedoch hatten unterschiedliche Staaten auch unterschiedliche Ideale, und so legte jeder für sich ein ganz eige-

BATTLETECH

PANZERDIAGRAMM

Kopf, Rechter Torso, Linker Torso, Rechter Arm, Linker Arm, Torso Mitte, Rechtes Bein, Linkes Bein, Rechter Torso Rücken, Linker Torso Rücken, Torso Mitte Rücken, SCHADENS-TRANSFER, INTERNE STRUKTUR

MECHDATEN

Typ: HRN-3.S HORNISSE
Tonnage: 20
Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Laufen: 9
Sprung: 6

BEWAFFNUNG

ANZ.	TYP	ZONE
1	M-LASER	RA
1	MG	RA
1	MG	LA

MUNITION

Autokan.Schuß:
MG. Salven: 200
KSR - Packs:
Rak. pro Pack:
LSR - Packs:
Rak. pro Pack:

KRIEGERDATEN

Name:
Bordschützenwert:
Mechpilotenwert:
Erlittene Treffer (Bewußtseinswert):
1. (3) 2. (5) 3. (7) 4. (10) 5. (11) 6. (Tod)

MECH-KOMPONENTEN

RECHTER ARM

1 1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. M-LASER
6. MG

2 1.–6.

RECHTER TORSO

1 1. SPRUNGDÜSEN
2. SPRUNGDÜSEN
3. SPRUNGDÜSEN
4. WÄRMETAUSCHER
5. WÄRMETAUSCHER
6. WÄRMETAUSCHER

2 1.–6.

RECHTES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5.
6.

KOPF

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4.
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

TORSO MITTE

1 1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

2 1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. MG MUNITION
6.

Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○

GESAMTZAHL WÄRMETAUSCHER

LINKER ARM

1 1. Schultergelenk
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. MG
6.

2 1.–6.

LINKER TORSO

1 1. SPRUNGDÜSEN
2. SPRUNGDÜSEN
3. SPRUNGDÜSEN
4. WÄRMETAUSCHER
5. WÄRMETAUSCHER
6. WÄRMETAUSCHER

2 1.–6.

LINKES BEIN

1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5.
6.

WÄRMESKALA

30	Stillegung
28	Munitionsexplosion, Stopzahl 8+
26	Stillegung, Stopzahl 10+
25	-5 Bewegungspunkte
24	Waffen +4
23	Munitionsexplosion, Stopzahl 6+
22	Stillegung, Stopzahl 8+
20	-4 Bewegungspunkte
19	Munitionsexplosion, Stopzahl 4+
18	Stillegung, Stopzahl 6+
17	Waffen +3
15	-3 Bewegungspunkte
14	Stillegung, Stopzahl 4+
13	Waffen +2
10	-2 Bewegungspunkte
08	Waffen +1
05	-1 Bewegungspunkt

Ein Battletech Spielbogen ◄

BATTLETECH
William H. Keith jr.
Der Preis des Ruhms
Roman

BATTLETECH
Michael A. Stackpole
En Garde
Erster Roman der Warrior-Trilogie

BATTLETECH
Michael A. Stackpole
Riposte
Zweiter Roman der Warrior-Trilogie

Die Battletech Buchserie aus dem Heyne Verlag ►

nes politisches Gebaren an den Tag. Einige Gemeinschaften folgten weiterhin demokratischen Ideen, andere erkoren feudalistische Konzepte zum neuen Staatsideal. Um das Jahr 2300 brach die Terranische Allianz endgültig unter der Last ihrer internen Konflikte zusammen. Immer öfter begannen die einzelnen Staaten und Reiche Händel untereinander. Konflikte und kleine Kriege waren an der Tagesordnung. Daneben kehrten immer mehr Gemeinschaften zum feudalistischen System zurück, was sich auch auf die Art der Kriegsführung auswirkte. Soldaten wurden wieder zu Kriegern, die einem Ehrenkodex zu folgen hatten. Wer sich diesem Kodex nicht unterwarf, wurde zum ehrlosen Outlaw. Dazu kam, daß die neu entwickelten BattleMechs zur entscheidenden Waffe wurden. Die bis zu zwölf Meter hohen waffenstarrenden Kampfmaschinen, Mechs genannt, wurden von ein bis zwei Männern gesteuert, wodurch die Auseinandersetzung zwischen zwei Mechs quasi wieder zum Kampf Mann gegen Mann wurde. Denn wer einen Mech stoppen will, muß selbst in einem sitzen.

Weitere 700 Jahre großer und kleiner Kriege voller Intrigen, Betrug und Verrat vergingen. Aus den Welten der einstigen Terranischen Allianz gingen die Nachfolgerstaaten hervor, feudalistische Konstrukte, die untereinander ständig im Streit lagen und sich immer uneins waren. Allianzen, die heute geschlossen wurden, waren schon am folgenden Tag vergessen. Unerbittliche Feinde, die sich bis aufs Messer bekämpften, konnten schon wenig später Seite an Seite gegen einen gemeinsamen Feind ziehen; nur um nach dessen Niederwerfung den Konflikt untereinander dort wieder aufzunehmen, wo man ihn kurz vorher unterbrochen hatte.

In all diesen Auseinandersetzungen haben der BattleMech und sein Pilot, der MechKrieger, eine zentrale Rolle inne. Sie können als Söldner in Erscheinung treten, die jedem, der genug zahlt, zu Diensten sind, als Elitetruppe, die einem Herrscherhaus ergeben ist, oder einfach als Outlaws, die ihre eigene Suppe kochen. Auf jeden Fall ist der MechKrieger des Jahres 3000 ein Berufsstand, der von Legenden umrankt ist.

Ein Kosmos voller Ideen

Vor diesem Hintergrund, der ganze Galaxien umspannt und der Geschichte der Menschheit ganze 1000 Jahre voraus eilt, haben die FASA-Spieldesigner ein ganzes Universum voller Spiele angesie-

Teenage Mutant Hero Turtles

GAME BOY™ · Nintendo Entertainment System · NEU! SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · NEU! SEGA MEGA DRIVE

Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!
Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:
POWER PLAY 11/92 zu *"Back from the Sewers"*: "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
POWER PLAY 11/92 zu *"Arcade Game"*: "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".
Play Time 10/92 zu *"Turtles in Time"*: "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
VIDEO GAMES 1/93 zu *"Hyperstone Heist"*: "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".

Screen: Sega Mega Drive

Screen: Sega Mega Drive

Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

PALCOM SOFTWARE

F&P 92/506 P1

▲ *Waffenstarrende Panzer gegen ...*

delt. Wurzel des ganzen Phänomens ist *BattleTech*, ein Brett-Strategiespiel, in dessen Verlauf die Spieler Auseinandersetzungen zwischen BattleMechs als taktische Strategiesimulation auf einem hexagonal unterteilten Spielplan ausfechten konnten. Schon bald gelangten die BattleTech-Fans in Situationen, die vom ursprünglichen Regelwerk nicht berücksichtigt wurden: Was passiert, wenn ein Mech in eine Stadt gelangt? Wie werden Mechs zwischen den Planeten hin und her transportiert, und was passiert, wenn es während eines solchen Transportes zu einer Auseinandersetzung kommt?

Nach und nach wurde bei FASA diesen Fragen Rechnung getragen, so daß es heute für fast jeden Aspekt im BattleTech-Universum ein Regelwerk gibt: CityTech liefert die Regeln für Mech-Kämpfe in Städten, GeoTech Lagepläne für unterschiedliche Landschaften, das Hardwarehandbuch 3045 erklärt im BattleTech-Universum übliche Waffen und Geräte, während MechKrieger ein Rollenspielsystem präsentiert, das zum Zuge kommt, wenn die BattleMech-Piloten ihre Kampfmaschine verlassen.

◄ ***... waffenstarrende Battlemechs***

Doch damit ist das Phänomen BattleTech noch lange nicht erschöpft. Im Rahmen einer Romanserie wurden viele Ereignisse aus dem geschichtlichen Ablauf der Nachfolgestaaten zu fesselndem Lesestoff verarbeitet. Fünfzehn Bände dieser kosmischen Saga liegen in deutsch vor und sind beim Wilhelm Heyne Verlag erschienen. Auch sämtliche BattleTech-Regelwerke und eine respektable Auswahl von nachspielbaren Abenteuern gibt es in deutsch. Wer sich dafür interessiert, kann sich an die **Fantasy Productions, Postfach 260165, 4000 Düsseldorf** wenden. Dort gibt es nicht nur die Regeln, sondern auch Mech-Miniaturen und Leute, die von der Materie mehr als nur Ahnung haben.

Computerspiel verschärft

Wer statt Brettspiel oder Buch lieber das echte Ding durchzieht, muß nach Chicago oder Tokio reisen. Dort gibt es sogenannte BattleTech-Center. Dabei handelt es sich um eine Art Simultan-Simulation eines BattleMech-Konflikts. Mehrere Spieler steigen in hermetisch abgeschlossene Cockpits, die die Lenkzentrale eines BattleMechs darstellen. Der Spieler muß seinen Simulations-Mech durch eine virtuelle Realität steuern und dabei gegen andere BattleMechs antreten, die ebenfalls von menschlichen Spielern gesteuert werden. Möglicherweise kommt man auch hierzulande bald in den Genuß einer solchen Einrichtung; zur Stunde ist man auf der Suche nach einem geeigneten Standort für ein deutsches BattleTech-Center.

Bis dahin jedoch muß der computerisierte BattleTech-Fan mit Spielen wie **Battletech: The Crescent Hawk's Inception** oder **The Crescent Hawk's Revenge** vorlieb nehmen, die es für den PC gibt. Die Firma Activision, die auch für die beiden erwähnten Spiele verantwortlich zeichnet, hat auch gerade ein neues Game für das SuperNintendo in der Mache, das wohl gegen Ende des Jahres fertig werden dürfte. Erste Probespiele auf der CES in Las Vegas machten schon einen vielversprechenden Eindruck. ■

Heiner Stiller

HANNIBAL

Softsale gibt Euch die Kugel

Vom 21. bis 23. Mai findet im Hotel Weserschlößchen, Mühlenstr. 20, in **3070 Nienburg** die **Offizielle Deutsche Pinball-Fantasies-Meisterschaft 1993** statt.

Beginnend am Freitag wird jeweils von 8 bis 20 Uhr die Kugel rollen. Von den vier in "Pinball Fantasies" enthaltenen Flippern wird **Partyland** gespielt.

Die Teilnehmer haben zwei Runden mit je drei Kugeln Zeit, maximal aber 15 Minuten, ihr Spiel zu machen. Als Hauptpreise für diejenigen mit den höchsten Highscores winken - bitte anschnallen - **zwei Wochen für zwei Personen Las Vegas** *(oder 5000 DM in Bar)* sowie **ein Wochenende zu zweit im Euro Disney Resort bei Paris** und **eine Wochenend-Flugreise zu einer deutschen Computermesse mit Übernachtung** für eine Person.

Auch diese Preise werden auf Wunsch in bar ausgezahlt. 100 weitere Sachpreise wie Computerspiele, T-Shirts, Frei-Abos von Computerzeitschriften (auch der ASM) werden unter ALLEN Teilnehmern verlost, ganz egal, welchen Score sie erreicht haben.

Wer mitmachen möchte, meldet sich bis zum 10. Mai 1993 schriftlich bei gleichzeitiger Zahlung eines Startgeldes von 10 DM (bar oder als V-Scheck) und seinem Terminwunsch (Tag und Angabe, ob vormittags oder nachmittags) beim Veranstalter **Firma Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg**.

GAME PAUSED

▲ *Aber laßt das Glas ganz!*

Zehn ASM-Leser haben die Chance, am Samstag, dem 22. Mai 1993 nachmittags bei dieser Veranstaltung mitzumachen. Die Anreise müßt Ihr zwar auch in diesem Fall selbst zahlen, jedoch keine Startgebühr.

Die Firma Softsale wird diese zehn Teilnehmer zu einem Imbiß einladen und ihnen ein Geschenk überreichen. Wir bringen auch noch etwas Schönes mit. Selbstverständlich werden diese Teilnehmer auf einem Extra-Foto in dem Bericht über die Veranstaltung auftauchen. Alles, was Ihr zu tun habt, ist uns Euren persönlichen High-Score bei Pinball Fantasies' Partyland zu schicken.

Adresse: ASM,
Kennwort: Flipper,
Postfach 870,
3440 Eschwege.

Einsendeschluß ist der 30.4. 1993, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte gebt Eure Telefonnummer mit an, damit wir den Termin mit Euch absprechen können. Die Gewinner werden ansonsten per Post benachrichtigt. ■

▲ *Wer von den beiden gefällt Euch besser?*

Crash Dummies

In den USA sind sie bereits Stars einer Fernsehserie; als Spielzeuge werden sie inzwischen auch hierzulande angeboten: die "Crash Dummies" sind eigentlich Testpuppen aus Sicherheits-Crashsimulationen. Mit Leben erfüllt stolpern sie durch witzige Abenteuer und spielen nun auch die Hauptrolle in einem Videogame von **ACCLAIM**. Von brennenden Hochhäusern springen, gefährliche Skiabfahrten heruntersausen oder wilde Auto-Crashs überstehen und dabei immer gute Laune behalten: Nur so geht's. Für Game Boy, NES und Game Gear erhältlich. ■

Sunset Riders

Wer Sehnsucht nach rauchenden Colts, mexikanischen Banditen und wortkargen Fremden hat, für den bietet **Konami** das neue Mega Drive-Modul **Sunset Riders** an. Im Zwei-Spieler-Modus kann man nette Ballereien veranstalten. Der Titel des Western-Abenteuers verheißt zwar erste Güte, unsere Tests haben aber leider gezeigt, daß der übliche Konami-Standard hier nicht erreicht wird. ■

Hit-Stern

In der ASM 4/93 wurde beim Test des Adventures "Whales Voyage" der Hit-Stern vergessen. Wir reichen ihn hiermit nach:

F15 im Taschenformat

Nun könnt Ihr auch auf Eurem Gameboy waghalsige Flugmanöver, kunstvolle Loopings und saubere Landungen hinlegen. **Microprose** hat bei dem Flugi **F15 Strike-Eagle** in der Kekskasten-Version eine 'Save Game'-Option eingebaut. Es gibt eine Vielzahl von Feinden, und auf Eurem Flug durch die 3D-Grafik werdet Ihr über die optischen Fähigkeiten des Gameboy erstaunt sein. ■

▲ F15 für den Game-Boy...

▲ ...verspricht ordentlich Action

Saddle up your DOS

New World Computing liefert wie angekündigt die DOS-Version von **Spaceward Ho (4/93)** nach. Jetzt können auch Nicht-Windows-Besitzer an dem Netzwerk-Strategie-Spektakel teilnehmen. Auch für kleinere Terminals, die Windows aufgrund einer zu kleinen Platte oder mangelnder Performance nicht fahren können, sind ab sofort beim Gerangel um kolonisierbare Planeten im Novelliversum dabei. Selbstverständlich läuft das Spiel auch ohne Netzwerk. Am Spielablauf und der Darstellung hat sich nichts geändert. Um in den Genuß der hochauflösenden Grafik zu kommen, ist jedoch eine mit dem VESA-Standard kompatible Grafikkarte vonnöten. ■

▲ Axion: Simple Idee, große Wirkung

Denken in 3-D

Nur drei einfache Spielregeln, und trotzdem ein Spiel, das zwei Leute stundenlang zum Grübeln bringen kann? Doch, das gibt es: **Axiom** von **Seventh Seal**, Mannheim, erfordert echtes dreidimensionales Denken. Das auf der Nürnberger Spielwarenmesse groß präsentierte Strategiespiel ist eine Herausforderung für kühle Köpfe. Gerüchten zufolge denkt ein deutsches Softwarehaus bereits über eine Computer-Umsetzung von 'Axiom' mit Edelgrafik nach. Mit rund 70 Mark ist aber auch die "bildschirmlose" Version eine attraktive Sache. ■

Der Knockout

Boxfans aufgepaßt: George Foreman steigt wieder in den Ring. Der schwarze Riese schwingt seine Fäuste jetzt nicht nur auf Nintendo-Systemen, sondern endlich auch auf Mega Drive und Master System. Mit **George Foreman's K.O. Boxing** bietet Euch **ACCLAIM** echtes Boxvergnügen. Also dann: eine links, eine rechts. ■

▲ Für jeden Bundesligafan ein Muß

Kaufen und gekauft werden

Eine eigene Fußballmannschaft zu haben, das ist wohl der Traum eines jeden Fans. Mit dem deutschsprachigen **Bundesliga Manager Professional** von **Software 2000**, der jetzt in der Version 2.0 vorliegt, habt Ihr die Möglichkeit, gleich mehrere Teams zu führen, mit Spielern zu handeln und Werbeverträge abzuschließen. Ihr könnt auf allen Ebenen mitmischen – von der Bundesliga bis zu den Amateuren. Ein Muß für jeden Feierabend-Fußballmanager, der einen PC besitzt! ■

▼ Tolle Grafiken sorgen für Atmosphäre

ASM-Leser wird Darsteller

Ja, Ihr habt richtig gelesen. Eine(r) von Euch hat die einmalige Chance, in dem neuen **Impressions**-Spiel **Rules of Engagement 2** mitzuwirken. In diesem dramatischen Weltraum-Abenteuer wirst Du einer der Captains sein, die unter dem Flottenkommandeur wichtige strategische Aufgaben zu erledigen haben.
Was Ihr tun müßt? Schickt uns ganz einfach ein Foto von Euch (am besten Paßbildgröße und möglichst aktuell), fügt ein paar Informationen über Körpergröße, Alter, Gewicht usw. dazu und schickt das ganze an: **ASM, Kennwort: Captain, Postfach 870, 3440 Eschwege**. Das Sieger-Bild und dessen Daten werden im Spiel auftauchen; außerdem erhält der Hauptgewinner ein Paket mit fünf Impressions-Spielen und eine persönliche Ausgabe von Rules of Engagement 2. Neun weitere Leser erhalten je einmal das neue Game. Einsendeschluß ist der 30. April 1993 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Bitte gebt in Euren Briefen an, daß Ihr mit der Veröffentlichung Eures Fotos und der Daten einverstanden seid.

Origins Zweitschlag

Der Wing-Commander-Killer sollte es werden, das Game, das alles Bisherige in den Schatten stellt: X-Wing, die Star Wars-Versoftung. Wie schon bei 'Their Finest Hour' oder 'The Secret Weapons of the Luftwaffe' dirigierte auch diesmal kein Geringerer als Lawrence Holland die Produktion des neuesten Projekts der kalifornischen Kreativ-Maschine Lucas Arts.

X-WING

System: **PC** *(mind. 386/33, 10 MB auf Platte, VGA, Maus, unterst.: AdLib, SoundBlaster, VGA:)*, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**:, Hersteller: **Ma-ic Bytes**, Muster von: **Her-ller**.

▲ *Letzte Instruktionen*

» **Ballern allein genügt nicht** «

Wer die Kino-Trilogie gesehen hat, weiß natürlich schon, worum es sich bei X-Wing dreht. Der böse Imperator versucht mit seinen Raumschiffen, die gesamte Galaxis zu versklaven. Nur eine kleine Rebellenschar wagt es, sich dem Fiesling zu widersetzen und ihm in gnadenlosen Weltraumschlachten kräftig auf die Mördergriffel zu hauen. Zu Beginn jeder Aktion könnt Ihr eine neue Pilotenkarriere starten oder eine alte fortsetzen, vorausgesetzt, der Gute hat nicht inzwischen die Löffel abgegeben – kein seltenes Ereignis. Erfreulicherweise könnt Ihr in der Kadettenakademie ordentlich trainieren und so in der Realität Eure Lebenserwartung ungemein steigern. Und Training ist bei X-Wing mehr als nur die halbe Miete, denn ohne die notwendige Routine werdet Ihr im wirklichen Gefecht keine Minute überleben.

Gewisse Ähnlichkeiten zu Origins Wing Commander kann das Lucas Art-Game nicht verleugnen. Ihr sitzt wahlweise im Cockpit eines Y-, A- oder natürlich auch des berühmten X-Wing-Raumjägers und tauscht munter Breitseiten mit imperialen Geschwadern aus. Besonders die wendigen TIE-Fighter flitzen allerdings so affenartig schnell über den Bildschirm, daß man ihnen kaum folgen kann. Nur mit ein wenig Geduld und noch mehr Übung lassen sich auch diese Öfen letztendlich doch in (herrlich animierte) Feuerbälle verwandeln. Abgesehen von den schnöden Laserkanonen verfügt Ihr je nach Raumschifftyp auch über eine bestimmte Anzahl von Raketen, die – einmal abgefeuert – den

▲ *Die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst, Hoheit ...*

▲ *Erwischt!*

▲ *Gewagte Flugmanöver*

Action

SoftsaLE

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

OFFIZIELLE DEUTSCHE PINBALL-FANTASIES-MEISTERSCHAFT 1993

(AMIGA) 21.-23. MAI IM HOTEL WESERSCHLÖẞCHEN, MÜHLENSTR. 20, 3070 NIENBURG

Pinball Fantasies** 39,90 DM

1. Preis: Eine zweiwöchige Flugreise nach Las Vegas für 2 Personen mit Unterkunft, Mietwagen und Taschengeld oder

5.000,- DM in bar

Werden Sie Mitglied im Softsale-Club und bestellen Sie Computerspiele auf Rechnung! Info anfordern!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: (AUSZUG)

Ihre Anmeldung benötigen wir umgehend, spätestens jedoch bis zum 10. Mai. Bitte teilen Sie uns mit, an welchem Tag (Fr., Sa. oder So.) und ob Sie vormittags oder nachmittags spielen möchten. Wir versuchen, Ihren Terminwunsch zu erfüllen. Die Startgebühr in Höhe von 10,- DM müssen Sie Ihrer Anmeldung bar oder als V-Scheck beilegen. Umgehend nach Ihrer Anmeldung erhalten Sie eine Teilnahmebestätigung und Ihren Spieltermin mitgeteilt.
Ferner erhalten Sie dann eine Anfahrtskizze und weitere Informationen zur Veranstaltung.
Es wird Partyland gespielt. Die Spielzeit, die Ihnen zur Verfügung steht, ist auf 15 Minuten begrenzt. Während dieser Zeit dürfen Sie zweimal beginnen, müssen jedoch nicht. In jedem Falle wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen, ganz gleich, ob Sie noch Kugeln im Spiel haben, oder alle Kugeln bereits verloren haben.
Nur Ihr Höchstpunktstand wird gewertet. Die Ermittlung des Deutschen Pinball-Fantasies-Meisters 1993 findet am 24. Mai statt, die Preisverleihung der ersten drei Preise findet am Samstag, 29. Mai um 15:00 Uhr in den Geschäftsräumen der Firma Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg statt.
Als zweiter Preis wird eine Wochendreise für zwei Personen ins Euro Disney Resort bei Paris, als dritter Preis eine Wochenendflugreise für eine Person zu einer deutschen Computermesse nach Wahl vergeben.
Den Gewinnern der ersten drei Preise wird auf Wunsch der Gegenwert der Preise in bar ausgehändigt.
Außerdem werden unter allen Teilnehmern weitere 100 Sachpreise verlost, darunter Jahresabos von Computerspielzeitschriften, Computerspiele, T-Shirts etc.
Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung.

IBM

IBM		IBM		IBM	
1869*	79,90 DM	Form. I GP**	89,90 DM	Reach for Skies**	64,90 DM
3 D Con.-Kit	89,90 DM	Front Page	69,90 DM	Red Baron*	79,90 DM
Aband. Plac. 2*	79,90 DM	Gobliins 2**	59,90 DM	-Mission*	49,90 DM
Aces over Eur.**	A.A.	Gunship 2000**	84,90 DM	Ringworld**	69,90 DM
Aces of Pac.**	74,90 DM	-Mission**	59,90 DM	Rome**	74,90 DM
-Mission	49,90 DM	Hannibal*	79,90 DM	Sens. Soccer**	59,90 DM
Adv. Coll.**	69,90 DM	Hardball 3	59,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM
Alone in Dark*	89,90 DM	Harp. Ch. Set***	A.A.	Shadowworld	64,90 DM
Amazon	79,90 DM	Harrier J.-jet**	84,90 DM	Sherl. Holmes*	74,90 DM
Archer Mc Lean**	64,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Siege	64,90 DM
ATAC**	79,90 DM	Hired Guns**	79,90 DM	-Data	34,90 DM
B-17 Fly. F.**	89,90 DM	Hist. Line*	79,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM
Battlech. 4000	69,90 DM	Humans**	59,90 DM	Sim Life*	79,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Humans Race***	A.A.	Simulations***	A.A.
Battletoads**	49,90 DM	Indy 4*	84,90 DM	Sleep Walker***	A.A.

Jonathan* 79,90 DM | **Jordan in Flight* 74,90 DM**

Betr. at Kro.***	A.A.	Island Dr. Brain*	A.A.	Shad. of Comet*	89,90 DM
Birds of Prey**	84,90 DM	Joe & Mac**	54,90 DM	Space Crusade*	59,90 DM
Bitmap Br. 2**	49,90 DM	KGB*	59,90 DM	Space Hulk**	89,90 DM
Budget***	A.A.	Kings Q. 6*	79,90 DM	Space Q. 5*	69,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Legacy**	94,90 DM	Spaceward Ho!*	79,90 DM
Burn. Steel*	79,90 DM	Legend Kyr.*	74,90 DM	Spellcraft*	74,90 DM
Buzz Aldrin**	89,90 DM	Legend of V.*	79,90 DM	St. Thomas*	79,90 DM
Campaign**	69,90 DM	Lemmings DP**	74,90 DM	Star Contr. 2**	69,90 DM
Captive**	59,90 DM	Liberation**	64,90 DM	Star Trek*	64,90 DM
Car & Driver**	74,90 DM	Links 386**	89,90 DM	Street Fight. 2**	64,90 DM
Carmen USA***	A.A.	-Banff	44,90 DM	Strike Comm.**	89,90 DM
Carr. at War	69,90 DM	-Barton Creek	39,90 DM	-Speach**	49,90 DM
Carr. Strike	74,90 DM	-Bayhill	39,90 DM	Stunt Island*	94,90 DM
Castles 2**	74,90 DM	-Bountiful	39,90 DM	Summer Chall.**	59,90 DM
Civilization*	84,90 DM	-Firestone	39,90 DM	SWOTL	69,90 DM

Lemmings 2 79,90 DM** | **X-Wing** 84,90 DM**

Cobra Miss.***	A.A.	-Hyatt Dorado	39,90 DM	Task Force**	89,90 DM
Columbus***	A.A.	-Mauna Kea	44,90 DM	The Legacy**	94,90 DM
Comanche*	84,90 DM	-Pinehurst	39,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Combat Cl.**	59,90 DM	Locomotion*	64,90 DM	Tornado**	A.A.
Compl. Chess S.*	79,90 DM	Lost Treas. 1	94,90 DM	Ultima 7*	89,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Lost Treas. 2	64,90 DM	-Data	44,90 DM
Cyber Race*	79,90 DM	M 1Tank Pl.**	79,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM
Dagger A. Ra*	74,90 DM	Mad TV*	79,90 DM	Ultra Bots***	A.A.
Daemonsgate***	A.A.	Maelstrom***	A.A.	Ultima Uw. 1**	69,90 DM
Dark Queen*	79,90 DM	Mag. Candle 3	69,90 DM	Ultima Uw. 2**	74,90 DM
Dark Seed*	74,90 DM	Mario tea. typ.*	64,90 DM	V for Victory 2	69,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Mc Don. Land**	49,90 DM	Veil of Darkn.	59,90 DM
Dau. of Serp.*	74,90 DM	Microl. Footb.	A.A.	Vision***	A.A.
Der Patrizier*	79,90 DM	Might & Mag. 4*	79,90 DM	Wing C. Deluxe	89,90 DM
Dogfight**	94,90 DM	Monkey Isl. 1*	74,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90.DM

Strike Commander & Speech Pack** zus. 129,90 DM**

Dominus***	A.A.	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	-Sp. Op. 1	44,90 DM
Eco Quest 2**	A.A.	Nigel Mansell**	64,90 DM	-Sp. Op. 2	44,90 DM
Eishockey Man.*	69,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM	-Speech	39,90 DM
Elite 2***	A.A.	Origin Scr. Sav.	59,90 DM	Whales Voy.*	74,90 DM
Empire Del.***	A.A.	Patriot**	74,90 DM	Winter Chall.**	59,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Wizardry 7*	84,90 DM
Eye of Beh. 3***	A.A.	Perf. General**	79,90 DM	Wiz Kid**	54,90 DM
Eye of Storm***	A.A.	-Data**	44,90 DM	Wordtris***	A.A.
F-15 Str. Ea. 3**	89,90 DM	Pinball Dr.**	59,90 DM	World Tennis**	59,90 DM
Falcon 3.0**	84,90 DM	Popolous 2**	74,90 DM	WWF Wrestl.**	54,90 DM
-Miss. 1	59,90 DM	Power Pack 2**	64,90 DM	WWF Eur. R.**	54,90 DM
-Miss. 2	59,90 DM	Prophecy***	54,90 DM	Yeager Air C.*	69,90 DM
Fant. Worlds**	79,90 DM	Push over**	54,90 DM	Xenobots**	A.A.
Fire & Ice**	59,90 DM	Quest f. Gl. 3*	79,90 DM	X-Wing	79,90 DM
Flashback***	A.A.	Railroad Tyc.**	79,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

CD-ROM / SUPER-NES DT.

CD-ROM		SUPER-NES DT.	
Carmen W. Del.	124,90 DM	Axelay	124,90 DM
Chessm. 3000	94,90 DM	Castlev. IV	114,90 DM
Deathstar Arc.	39,90 DM	Chessmaster	114,90 DM
Desert Storm	94,90 DM	Doubl. Drag.	134,90 DM
Future Wars	94,90 DM	F-Zero	89,90 DM
Guship/Midw.**	109,90 DM	Gods	134,90 DM
Kings Q. 5	94,90 DM	Ghoust´n´Gh.	89,90 DM
Lost Treas. 1	104,90 DM	Home alone	119,90 DM
Lost Treas. 2	84,90 DM	Hyperzone	104,90 DM
Loom	89,90 DM	Legend Zelda	89,90 DM
M1 Tank Plat.**	99,90 DM	Lemmings	139,90 DM
Pac. Islands**	64,90 DM	Mickey Dan. Ch.	114,90 DM
Railr. Tyc.**	99,90 DM	Mario Kart	89,90 DM
Red Storm/Carr.	99,90 DM	Mario Paint	89,90 DM
Secret Monkey	89,90 DM	Mario World	114,90 DM
SWOTL	99,90 DM	Phalanx	119,90 DM
Sherlock H. 1	114,90 DM	Prince of Pers.	124,90 DM
Sherlock H. 2	114,90 DM	Probotector	114,90 DM
Supremacy	79,90 DM	Push over	124,90 DM
Ultima 1-6	174,90 DM	Sim City	89,90 DM
Ultima Uw./WC	104,90 DM	Streetfighter	89,90 DM
Wing C./SM	129,90 DM	Strike Gunner	124,90 DM
Wing C./Ult. 6	129,90 DM	Terminator 2	124,90 DM
Wing C. 2 kpl.	104,90 DM	Tiny Toon	124,90 DM
Women Venus	59,90 DM	Wing Comm.	134,90 DM

*=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
NICHT ALLE SPIELE WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG BEREITS LIEFERBAR
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

AMIGA

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869*	69,90 DM	Gateway Sav. F.*	69,90 DM	Raving Mad**	49,90 DM
3D Con.-Lit. 2	89,90 DM	Grah. Taylor	54,90 DM	Reach for Skies**	59,90 DM
Aband. Plac. 2*	64,90 DM	Gr. Courts 2**	39,90 DM	Red Baron**	64,90 DM
Adv. Collect.**	59,90 DM	Guy Spy**	59,90 DM	Red Zone**	49,90 DM
Ambermoon***	A.A.	Hannibal*	69,90 DM	Road Rash**	54,90 DM
Aquatt. Games**	54,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Robosports	59,90 DM
Arab. Nights**	49,90 DM	Hired Guns**	A.A.	Rome*	64,90 DM
Archer P. Bill.**	49,90 DM	Hist. Line*	74,90 DM	Scenario*	64,90 DM
Arm. Gedd. 2**	59,90 DM	Humans**	54,90 DM	Sens. Soccer**	49,90 DM
Assassin**	49,90 DM	Humans Race***	A.A.	Shad. Beast 3**	59,90 DM
Astar***	A.A.	Indy 4*	79,90 DM	Shad. Worlds**	49,90 DM
Astatin***	A.A.	Indy 4 Action**	54,90 DM	Shuttle**	54,90 DM
A-Train***	A.A.	Jim Power**	59,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM
ATAC**	79,90 DM	Joe & Mac**	49,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM
B-17 Fly. F.**	79,90 DM	John Madden**	54,90 DM	Simulations***	A.A.

Chaos Engine 49,90 DM** | **Dune 2* 59,90 DM**

Bards T. Con.**	64,90 DM	Jonathan*	79,90 DM	Sleep Walker**	49,90 DM
Bart vs. Wolrd***	A.A.	KGB*	59,90 DM	Space Crus.	54,90 DM
Bat 2**	74,90 DM	Leeds Un. Ch.	49,90 DM	Space Hulk**	74,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Legend	54,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
BC Kid**	59,90 DM	Legend Kyr.*	59,90 DM	St. Thomas*	69,90 DM
Best of Best***	A.A.	Legend of V.*	79,90 DM	Street F. 2**	59,90 DM
Big Box 2	59,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Super Hero**	64,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM	Liberation**	59,90 DM	Tentacle***	A.A.
Birds of Prey**	69,90 DM	Links**	74,90 DM	Tornado***	A.A.
Bitmap. Br. 2**	49,90 DM	Locomotion*	59,90 DM	Top Banana	49,90 DM
Body Blows**	54,90 DM	Lost Treas. 1	89,90 DM	Top League	54,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Lotus 3er Pack**	A.A.	Tracon 2	79,90 DM
Budget*	64,90 DM	M 1 Tank Pl.**	74,90 DM	Train it***	A.A.
Bug Bomber**	59,90 DM	Mad TV*	69,90 DM	TV Sp. Baseb.	39,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Mc Don. Land**	54,90 DM	TV Sp. Boxing	39,90 DM

Gunship 2000 79,90 DM** | **Jonathan* 79,90 DM**

Castles Dr. Br.*	64,90 DM	Mega lo M./FS.**	59,90 DM	The Greatest*	59,90 DM
Cuck Rock 2***	A.A.	Mega Sports**	54,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Mega Twins**	29,90 DM	Twilight 2000**	59,90 DM
Comb. Air Patr.**	64,90 DM	Megatraveller 2**	59,90 DM	Ugh!	54,90 DM
Combat Class.**	54,90 DM	Might & Mag. 3*	69,90 DM	Ultima 6**	54,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	UMS 2**	74,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Univ. Monst.***	49,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Nick Faldo Golf**	79,90 DM	Utopia	54,90 DM
Darkseed*	69,90 DM	Nick Faldo Golf	64,90 DM	-New Worlds	39,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Nicky Boom***	A.A.	Virt. Reality 2**	54,90 DM
Daily Girl Pok.**	49,90 DM	Nigell Mansell**	54,90 DM	Walker**	64,90 DM
Daughter Serp.**	74,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM	Warlords	49,90 DM
Del. Paint 4.1*	A.A.	No greater Gl.	59,90 DM	Warr. Releyne**	54,90 DM
Del. Paint AGA*	A.A.	No second Pr.**	59,90 DM	Waxworks**	59,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM	Nova 9***	A.A.	Ween	54,90 DM

Lemmings 2 64,90 DM** | **Lionheart** 59,90 DM**

Desert Strike**	64,90 DM	Outlander***	A.A.	Whales Voy.*	69,90 DM
Dream Team**	54,90 DM	Parasol Stars**	49,90 DM	Wild West W.*	79,90 DM
Dynablaster**	54,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Willy Beamish**	64,90 DM
Dynatech*	59,90 DM	Perf. General**	74,90 DM	Wing Comm.*	79,90 DM
Eishock. Man.*	A.A.	-Data	59,90 DM	Winter Chall.**	64,90 DM
Elysium*	59,90 DM	Pinball Dreams**	54,90 DM	Winzer*	59,90 DM
Euro Soccer**	54,90 DM	Pinball Fant.**	39,90 DM	Wizardry 7***	79,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Piracy high S.	59,90 DM	Wiz Kid**	49,90 DM
Eye of Storm***	A.A.	Popolous 2+**	69,90 DM	Wolfchild**	49,90 DM
Fant. Worlds**	74,90 DM	Premier Man.	49,90 DM	WWF Wrestl.**	49,90 DM
Fire & Ice**	49,90 DM	Prophecy***	69,90 DM	WWF Eur. R.**	49,90 DM
Flashback***	A.A.	Proph. o. Shad.*	69,90 DM	Zack**	29,90 DM
Fly Harder**	64,90 DM	Push over**	49,90 DM	Zack Mc Krack.	29,90 DM
Footb. Man. 3***	A.A.	Railroad Tyc.**	74,90 DM	Zool**	49,90 DM
Form. I GP**	74,90 DM	Rampart	54,90 DM	Zyconix**	44,90 DM

Gegner gnadenlos verfolgen und möglichst zerbröseln; es sei denn, daß den Geschoßen die Puste, sprich der Sprit, ausgeht. Selbstverständlich besitzt auch das Imperium solche Waffen und macht gnadenlos von ihnen Gebrauch.

Mit Ballern allein ist bei X-Wing (wie sollte es anders sein) nicht getan, denn in jeder der 38 Missionen erhaltet Ihr andere Befehle. Mal gilt es, einen Konvoi zu bewachen, mal geht's auf Kaperfahrt. Das große Finale findet selbstverständlich auf dem gigantischen Todesstern statt, der just in diesem Augenblick seine Geschütze auf die Rebellenbasis richtet. Wie im Film liefern sich die Rebellen und das Imperium ein heißes Rennen im Graben dieser gigantischen Festung. Woooh!

▲ *Echte Energieverschwendung!*

▼ *Die Fähre wird beladen*

Erfreulicherweise hinkt die technische Umsetzung dem imposanten Leinwandvorbild kaum hinterher. Lucas Arts vertraute der altbewährten Mischung von Vektor- und Bitmap-Grafik. Während sich also schon die Raumschiffe als perfekt konstruierte und schattierte Objekte scharenweise im All tummeln, sind auch die Explosionen liebevoll gezeichnet und animiert worden. Zusammen mit dem Digi-Sound entsteht eine fast perfekte Illusion. Dazu kommen dann noch einige Zwischenfilmchen, die zwar recht kurz und spärlich gesät sind, aber in puncto Qualität die Wing-Commander-Konkurrenz übertreffen.

Und doch, jetzt will ich noch ein wenig nörgeln: Warum hat Lucas Arts auf einen Campaign-Modus verzichtet? Beim guten, alten Secret Weapons of the Luftwaffe konnten wir einen kompletten Krieg planen, einzelne Einsätze festlegen und diese später höchstpersönlich am Steuerknüppel ausfechten. Dieses strategische Element fehlt bei X-Wing. Schade, denn sonst würde die Bewertung noch um einiges besser ausfallen. Trotzdem: Welches der beiden Games nun mehr Spaß macht, bleibt Euch überlassen. Ich kann mich da nicht so recht entscheiden. ■

Martin Klugkist

▲ *Oberfläche des Todessterns*

▼ *Schadensmeldung: Interceptor im Eimer*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Geschüttelt, nicht gerührt

JAMES BOND

System: **Mega Drive/Master System**, Hersteller: **Domark**, London, Muster von: **Hersteller**.

Während seine Fans noch auf die neuesten Kinoabenteuer warten, hat sich DOMARK des guten alten JAMES BOND angenommen und ihn in eine eigene, höchst spannende Geschichte verwickelt.

In vier umfangreichen und mit etlichen Überraschungen gespickten Levels muß 007 nicht nur Geiseln befreien, sondern er trifft u.a. drei seiner knackigsten Gegner wieder: Oddjob *(der Herr mit der tödlichen Melone aus "Goldfinger")*, Beißer und Bones *(der Skelettmensch aus "Leben und sterben lassen")*.

PREVIEW

Klar, **James Bond** ist eine Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em Up - aber was für eine! Vor allem, was die Animation der Hauptfigur angeht, weiß dieses Spiel zu begeistern. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt keine Wünsche offen, denn habt Ihr erst einmal in jedem Level eine bestimmte Anzahl Geiseln befreit, gilt es, den Ausgang zu finden – und dazu habt Ihr nur begrenzt Zeit. Und irgendwo lauert auf diesem Weg einer der besagten Gegner.

Der Soundtrack ist ebenfalls hörenswert, und die FX... Tja, laßt Euch einfach mal überraschen. Ich durfte mir bei **Domark** bereits einen Vorgeschmack auf das Teil holen und kann Euch jetzt schon versprechen, daß sich der Kauf lohnt. In der nächsten ASM folgt der Test – und nicht nur das: Obendrein gibt es mehr zu und über James Bond und seine Filme. Freut Euch drauf! ■

kate

▲ *007 mit der Lizenz zum Töten*

◀ Welches Szenario hätten's denn gern?

Nette Zwischengrafiken versüßen das Luftkampfleben ▶

Duell in den Wolken

DOGFIGHT
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW

Flugspezialist MICROPROSE kündigt ein neues Game in Sachen Luftkampf an. Doch wer jetzt glaubt, F-15-Strike Eagle IV oder Harrier II sei aus der Taufe gehoben, hat sich in den Finger geschnitten. Das Scenario sieht ein bißchen anders aus als das bekannte Schnittmuster der Flugsimulatoren.

Dogfight heißt die nächste Offensive am Himmel. Und wie der Name schon sagt, geht es um die Duelle über dem Erdboden. Sechzehn Flieger seit Anno Doppeldecker stehen zur Auswahl: Von einer Fokker DR-1 bis zur MIG 29. Und der Clou kommt jetzt: Sie können alle beliebig kombiniert werden. Getreu dem Motto: Was wäre, wenn . . . zum Beispiel eine F-16 gegen eine Spitfire antreten würde - Geschwindigkeit contra Wendigkeit.

Natürlich gibt es auch ganz gewöhnliche Missionen zu jeder Ära und klassische Duelle mit gleichwertigen Maschinen. Die spielbare Erstversion verspricht vor allem durch Netzwerktauglichkeit und Modemfunktion einen ordentlichen Spaß zu zweit. Streitigkeiten können so auch über größere Distanzen hinweg ausgetragen werden. Die üblichen Key-Kommandos sind natürlich dem Standard entsprechend - eben Funktionstasten gleich Außensichten, Plus- und Minus-Taste für den Schub etc., etc. In Sachen Grafik präsentiert sich Dogfight bisher jedoch eher von der hausbackenen Sorte. Klassische 3-D-Vektorgrafik ist eben ein bißchen überholt. Die Zwischenscreens präsentieren sich dafür in voller VGA-Farbenpracht. Wollen wir mal sehen, was sich die MicroProser da noch einfallen lassen. Noch vor dem Sommer soll, so sieht es die Planung vor, vom Boden abgehoben werden. ■

Marcus Höfer

▲ Standard-Grafik im Spiel

▲ Reichliche Auswahl an Fluggerät

▲ Ein angeschossener Jäger

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · ☎ 0911/28 82 86

Und was wir sonst noch haben für PC:

Titel	Preis
A-Train	89.90
Aces of the Pacific	79.90
Burning Steel	79.90
Car & Driver	79.90
Dune 2	99.90
ECO Quest	99.90
Elite Plus	99.90
Epic	59.90
Falcon 3.0	99.90
Formula One Grand Prix	119.90
Harrier Jump Jet	119.90
Indiana Jones 4	79.90
Kings Quest 6	119.90
Leisure Suit Larry 5	99.90
Links Pro	99.90
Mario is Missing	99.90
Patrizier	79.90
Railroad Tycoon	99.90
Secr. of the Monkey Island 2	79.90
Sherlock Holmes	85.90
Sim Life dt.	99.90
Space Quest 5 dt.	99.90
Startrek NEO	99.90
Steigenberger Hotelmanager	59.90
Summerchallenge	65.90
Supertetris	99.90
Wing Commander 2	99.90

Diskbox für 9.90 ???

Genau richtig gelesen: Bei uns gibt's für 3.5" Disketten eine tolle Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauchglasdesign für ca. 80 Disks für aufgeräumte DM9.90

Die Hits für PC:

Titel	Preis
Front Page Football	89.90
Battlechess 4000 dt.	79.90
Sherlock Holmes dt.	85.90
F15 Strike Eagle 3 dt.	95.90
Summerchallenge dt.	65.90
Ult. Underworld 2	89.90
Comanche dt.	99.90
Cobra Mission	129.90
Jordan in Flight	79.90
Vision	89.90
Xenobots	79.90
Space Quest 5 dt.	89.90
Lethal Weapon	79.90
Air Warrior	89.90
Spaceward Ho!	79.90
Creepers	79.90
Stunt Island kplt. dt.	89.90
Sim Life dt.	99.90

Zool (Amiga) jetzt bei uns für nur 39.90

Die aktuellen Hits:

Titel	PC	Amiga
Populous 2 dt....	PC79.90	Amiga 69.90
Rea.f.th.Sky.dt..	PC69.90	Amiga 59.90
Transarctica dt..	PC49.90	Amiga 49.90
Patrizier	PC79.90	Amiga 59.90
Indiana Jones 4	PC79.90	Amiga 79.90
Pinball Fantasies...........		Amiga 59.90
1869.................	PC89.90	Amiga 79.90
KGB dt...............	PC79.90	Amiga 59.90
Monkey Island 2	PC79.90	Amiga 79.90
Civilisation..........	PC89.90	Amiga 79.90
Rome AD 92.......	PC79.90	Amiga 69.90
History Line.......	PC79.90	Amiga 79.90
Legend of Valour	PC79.90	Amiga 69.90
Dynatech.......................		Amiga 55.90
Pushover...........	PC59.90	Amiga 55.90
EPIC.................	PC59.90	Amiga 59.90
Crazy Cars 3 dt..	PC69.90	Amiga 49.90
Humans dt.........	PC79.90	Amiga 65.90
Putty dt..............................		Amiga 49.90
Nick Faldo Golf...	PC 99.90	Amiga 89.90
Sleepwalker.........	PC 79.90	Amiga 79.90
Human Race (Zusatz zu Humans)		
Datadisk	PC 49.90	Amiga 39.90
Standalone	PC 89.90	Amiga 79.90
Ragnarock...........	PC 99.90	Amiga bald
Chuck Rock 2........................		Amiga 69.90
Lionheart dt........................		Amiga 69.90
Whales Voyage................		Amiga 69.90

So, und jetzt......unser Special!

Düster- fantastisch- einfach Lovecraft:

Alone in the Dark PC DM 79.90

Shadow of the Comet PC DM 89.90

(Und zusammen: DM 159.90)

Schneider CPC

Klar haben wir auch für den Schneider jede Menge Programme. Fordern Sie doch 'mal uns ausführliches Sonderinfo an. Hier gleich ein paar Hits:

CPC Cass:

Antiriad	9.90	Bactron	9.90	C.Chess	9.90
Expl.Fist	9.90	M.G.T.	9.90	Nemesis	9.90
Zoids	9.90	Aliens	9.90	Zorro	9.90

Paketpreise:

je 5 Programme nur 39.90 , alle 9 59.90

CHAOS ENGINE

Was müssen wir da noch sagen? Der Superhit (dt. Anl.) für den Amiga zu nur **DM 49.90**

So, - wenn Sie bis jetzt nichts gefunden haben, hilft nur noch eins: Unser kostenloses Info anfordern

per **Telefon 0911/288286**

per **Fax 0911/268973**

per **Postkarte und Kuli**

Sensible Soccer

Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit DEUTSCHER Anleitung bei uns **DM 39.90**

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:

Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:

Bards Tale 1	15.90	Fusion	15.90
Marble Madness	15.90	Music Contruction	15.90

AMIGA-Hammerpreise:

Titel	Preis	Titel	Preis
Danger Freak.........	15.90	Grand Monster S...	15.90
3D Tennis............	19.90	Oil Imperium.........	15.90
Turrican 1............	15.90	Shinobi.................	19.90
Deflector............	15.90	Blood Money.........	19.90
Hard Drivin 2.........	29.90	X-OUT..................	15.90
King s Quest 4......	39.90	Plotting................	15.90
Street Hockey.......	15.90	Garrison...............	15.90
Xenon 2...............	15.90	Xybots..................	15.90
Ninja Spirit..........	19.90	Dragon Spirit.........	19.90
Barbarian 2..........	29.90	Alpha Waves.........	15.90
Zany Golf............	19.90	Z-Out...................	19.90

Sie haben

einen Atari ST, einen C-64 oder einen CPC? Fein,- wir haben die Spiele für Ihren Computer! Fordern Sie unser **kostenloses Info** an !

Lemmings 2

(jawohl, das neue ... endlich) für

Amiga DM 49.90

PC DM 59.90

(Die englische Anleitung ist doch für SIE kein Problem, oder?)

Keine ATARI ST Software ?

Nicht bei uns! Wir haben jede Menge ST-Hits. Schauen Sie doch 'mal:

Hacker 2 dt	19.90	Catch 23	9.90	ST-Wars	19.90
Nigel Mansel	19.90	Spitfire 40	19.90	Strike Harrier	19.90
Shadowgate	19.90	E-Motion	19.90	Beyond Zork	39.90
Apprentice	19.90	Fusion	15.90	Starglider	29.90

Kein Kommentar: **Streetfighter 2** Amiga DM 59.90

Das werden Sie uns kaum glauben:

Alone in the Dark

Der aktuelle Hit für PC (lesen Sie mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur 79.90

LOTUS 3

Rennsimulation (Amiga) zum **Hitpreis 39.90**

NEU-NEU-NEU für PC

und verdammt gut.........

(Vergeßt den Wingcommander 2 !)

X Wings (dt.)......89.90

DISKETTEN

Typ	Menge	Preis
3.5"2DD	10 Stck	8.90
	100 Stck	79.90
	200 Stck	155.90
	400 Stck	299.90
3.5" HD	10 Stck	15.90
	100 Stck	149.90
	200 Stck	295.90
5.25"2D	10 Stck	4.90
	100 Stck	47.90
	200 Stck	89.90
	400 Stck	169.90
5.25"HD	10 Stck	8.90
	100 Stck	79.90
	200 Stck	149.90

Unsere Disketten kommen von namhaften Herstellern, sind geprüft und haben 1 (EIN) Jahr Garantie. Versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen. Bestellen können sie per Koupon oder per Telefon 0911/288286 oder per Fax 0911/268973.

Sofortbestellung:

Ich bestelle für meinen .... Computer

per ☐ Nachnahme(+8.90) ☐ Vorkasse Scheck(+4.50)

____

____

Anschrift:

....

....

....

Und ab an: T.S.Datensysteme Postfach 8500 Nürnberg 83

Gibt es ein Leben...

...jenseits der 30? Ach, Ihr wißt schon: nicht das Alter. In der vorigen ASM hat sich der legendäre Uli aus dem Feedback ausgeklinkt - nach 30 Ausgaben. Oben seht Ihr sein Abschiedsfoto. Möge Dein Acker reiche Frucht bringen und der Wind Dir allzeit im Rücken stehen, Uli! Aber das Leben geht weiter. Nach erfolglosen Versuchen, kleine künstliche Ulis als Ersatz für den Davongezogenen zu züchten, haben wir uns entschlossen, jetzt KEIN billiges Sequel zu bringen. Also kein Feedback-Spezialist mit einer aufgesetzten Uli-Schreibe. Stattdessen die ganze Mannschaft - jeder beantwortet die Briefe, von denen er sich am meisten angemacht fühlt. So habt Ihr alles auf einmal - Spannung, Schokolade und was zum Spielen. Nein! Aber immerhin jeden von uns mit seinem eigenen, garantiert echten Oginooool-Stil, und das ist ja auch etwas. Oder? Alles Grüne, und grüßt jeden, den Ihr barfuß trefft.

Euer Peter

Guten Tag und Auf Wiederröhren

Straps-Dame (I)

So, jetzt reicht's! Jetzt ist es soweit, nun muß ich meinen Senf auch mal dazugeben! Was glauben manche Leute, was für eine Zeitschrift die ASM ist? Ein Porno oder wat? (Ich beziehe mich hiermit auf diese Not-öööölen in Ausgabe 3/93, S.34 "Erotic&Porno") ASM bedeutet Aktueller Software Markt (steht übrigens auf der Titelseite, für die Leute, die das noch nicht gemerkt haben) und nicht Abartiger Sex Markt. Ich hoffe, ich habe mich deutlich ausgedrückt. Und trotzdem, was muß ich auf Seite 12 in den Highlights finden? 'Ne Dame in Strapsen. Nicht, daß jetzt jemand denkt, der Kerl ist homo...ne, ich meine nur, das gehört da nicht hin. Ich glaube, zu diesem Thema habe ich nun genug gesabbert, äh, gesagt.

Chen Sen, der kleine Drache

(Anm. d.Red. Die Dame ist eine "Spielerin" aus dem VTO-Strippoker-Game, in das sie eingescannt wird. Somit ist ihre Abbildung - ähnlich wie bei Screenshots anderer Games - lediglich der Information dienlich. Mehr dazu bei der Antwort zu "Larry Laffer". kate)

Straps-Dame (II)

Also, jetzt muß ich mal Dampf ablassen, über Euer neuestes Blatt (3/93). Du weißt jetzt genau, was kommt, und du liegst richtig. Ich meine diese Orlowski (Moser)-Sache. Es ist ja in Ordnung, wenn Ihr über den Verlag berichtet, der in der nächsten Zeit zwei Computerspiele herausbringen will (sei es auch ein Strippoker). Und auch, daß ihr einen Bericht über die Besitzerin macht, die das Ding schmeißt (verwaltet). Aber welchen Computerspieler oder -benutzer interessiert es, ob das Mädel nun 105 cm Oberweite hat oder 25 cm? Sicher, es gibt immer wieder Leute, die einen Computer besitzen und sich über so etwas, oder den Bildern (geschmacklos) einen öööööö ööööö können (Du???), aber denkt bitte auch mal daran, daß auch Minderjährige Eure Zeitschrift lesen (ich). Vielleicht haben ja die Damen vom VTO-Verlag Euch so becirct, daß Ihr deshalb zwei Seiten davon abgebildet habt. Aber so ein Bild hab' ich auch nicht von Euch. Keine Sorge!
Was soll eigentlich die Whiskyflasche hinter diesem Mädel, das sich anscheinend bei Öööööö eingekleidet hat? Findest Du die erotisch? (Nein, nicht die Flasche. Das Mädchen!) **Larry Laffer**

(Anm. d. Red. Wenn es mir (der ja Text und Bilder zusammengestellt hat) darum gegangen wäre, Erotik zu zeigen, hätte ich dies auch getan. Ich persönlich finde die Straps-Lady nicht erotisch. Heiner meint gar, das Bild in dieser Darstellung und mit dieser Aussage sei geschmacklos. Aber - und das habe ich dem kleinen Drachen schon gesagt: Es ist die (zum damaligen Zeitpunkt einzige) Vorlage für ein Spiel, das wir demnächst noch zu bewerten haben. Aber vielleicht nimmt sich ja der VTO-Verlag Eure Reaktionen zu Herzen und wird uns etwas... hm... nettere Damen (mit oder ohne Strapse) im fertigen Spiel präsentieren. kate)

Straps-Dame (III)

Ein Wunder, ein Wunder, Gott hat mich erhört. Die ASM 3/93 kam ganze fünf Tage vor dem Erscheinungstermin. Das ist ein Lob wert, finde ich. Doch als ich die ASM aufschlug, war ich ein ganz kleines bißchen enttäuscht. Warum? Ihr habt vergessen, die Konvertierungen von Indy 4 und Wing Commander auf dem Amiga zu testen, obwohl es WC und Indy 4 seit ca. zwei Monaten zu kaufen gibt. Ich habe zwar einen PC, aber es interessiert mich doch sehr.
Zum Glück hattet Ihr den Test von Ultima Underworld 2 und den Bericht über Teresa Orlowskis Projekt mit den Bildern. Diese zwei Sachen und mehr haben die Enttäuschung nicht allzu groß werden lassen. Ihr könnt ruhig noch mehr ööööfotos abdrucken.

Helmut Striker

(Anm. d. Red.: Tja, so gehen die Meinungen auseinander. Vielleicht ist es tatsächlich an der Zeit, daß mehr anspruchsvolle Erotik-Software produziert wird. Dann hätten wir ja öfter mal einen Vorwand, was reizvolles Weibliches abzubilden. Das heißt – sofern sich ein nettes Mädel findet, das sich ablichten läßt. Für meinen Bericht über Loriciels neues Game "Entity" beispielsweise hätte ich schon gern eine holde Maid in Original-Heldinnen-Kluft vorgesehen. Bloß – woher nehmen, wenn die eigene Familie gerade nichts Geeignetes hergibt? Oder weißt Du jemand Passenden? sz)

Aliens-Comic

In Eurer Ausgabe 9/92 hattet ihr einen Bericht über Alien 3, in dem auch ein Comic-Heft mit dem Titel "Aliens gegen Predator" erwähnt wird. Nun, ich wollte dieses Heft bestellen, nur wußte der betreffende Verlag nichts von diesem Heft (und es gibt's auch in keinem Laden). So frage ich Euch: Könnt ihr mir eine Adresse geben, bei der ich das Heft 100%ig bekommen kann, oder mir das Heft selbst geben?

Stefan Jarosiewicz

(Anm. d. Red.: Die Adresse, an die Du Dich wenden solltest, ist: Norbert Hethke Verlag GmbH, Postfach 1170, 6917 Schönau. Telefon: 06228/1063. kate)

Knick?

Als erstes mal ein dickes Lob für Eure Zeitung. Sie ist die beste Software-Zeitschrift überhaupt. In keiner anderen findet man mehr Spieletests und Infos. Doch ich habe das Gefühl, die ASM wird immer dünner (3/93). Habe ich einen Knick in der Pupille?
Und nun zu Falk Rothhaar. Ich bin selbst leidenschaftlicher Angler und kann ihm nur zustimmen. Aber ich verstehe nicht, wie man sich über einen so geistig unterbelichteten Menschen aufregen kann.
Wann kommt Civilization endlich für den Atari 1040 STE heraus? Ich habe bei einer Firma bestellt und warte nun seit mindestens zwei Monaten auf das Spiel. Es war nicht als Vorbestellung gekennzeichnet. Mittlerweile fühle ich mich irgendwie verööööht!!
Wieso bringt Ihr nicht am Ende des Jahres mal eine Sonder-ASM mit allen Spielehits und Flops heraus?
Wann kommt das nächste ASM Top Secret-Hintbook?

Ali Benzinzufuhr

(Anm. d. Red.: Da muß wohl wirklich ein Knick... ähem. Die ASM 2/93 war genauso dick wie die 3/93 und die April-Ausgabe. Zu 'Civilization': Hoffentlich hast Du noch nicht dafür bezahlt, denn vermutlich wird es gar nicht für den ST erscheinen. Sonder-ASM? Ein zweites Hint-Book? Ich stelle es mal zur Diskussion. kate)

PC v. Amiga

Ich hoffe, Benedikt Szmrecsanyi hat sein Abonnement noch nicht gekündigt, damit er folgendes lesen kann. Vorweg: Ich bin selbst Besitzer eines einfachen Amiga 500 und möchte den PC in keinster Weise in Schutz nehmen, aber trotzdem muß man ihm einige Zugeständnisse machen. Um es mit einem 486er aufzunehmen, muß der Amiga 4000 erst einmal ebenbürtige Software vorweisen können, denn daß jeder Computer von seiner Software lebt, dürfte wohl klar sein.
Solange der A4000 noch so teuer ist, wird er auch kaum gekauft, weil ein PC ja so viel billiger ist. Die Softwarefirmen passen sich diesem Trend natürlich an und produzieren die leistungsfähigere Software selbstverständlich für den PC. Tatsache ist, daß die Software (Spiele) zur Zeit größtenteils auf dem PC besser ist oder gar nicht erst auf den Amiga konvertiert wird. Davon mal abgesehen, hat der PC die Amigas 500 und 2000 mit Sicherheit schon abgehängt. Womit ich wiederum nicht sagen will, daß diese Computer schlecht sind, nur nicht ganz so gut.
Trotzdem ist der Amiga nach wie vor einer der beliebtesten Spielecomputer, und wenn gute Spiele vom PC auf den "kleinen" Amiga 500 & Co. konvertiert werden, müssen diese natürlich seinen Möglichkeiten angepaßt werden.
Letzten Endes glaube ich nicht, daß der Amiga je den Standard eines PC erreichen wird, weil er gewissermaßen als Spielecomputer vorgeprägt ist, und als ein solcher ist der PC sicher nicht groß geworden.

Ole Hornauer

(Anm. d. Red.: Und überhaupt kann es absolut KEIN Computer, sei er noch so schnell, mit meinem geliebten Atari 800 von 1982 aufnehmen. Schon allein, was das windschnittige Design angeht. Noch Fragen? – Nee, im Ernst: Vielleicht bringen wir demnächst mal einen richtigen "Jetzt-zerfleischt-euch-mal"-Streitartikel, in dem ein erfahrener Amiganer und ein passionierter PCler gegen-

einander antreten. Natürlich mit Live-Fotos. Wär' vielleicht gar nicht so übel, oder? Was meint Ihr? sz)

Seltsamer Service

Ich habe ein großes Problem mit einem meiner Originalspiele (habe fast nur solche) und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt. Vor ca. einem Jahr kaufte ich mir Railroad Tycoon. Doch leider war das Game gleich kaputt, so daß ich es am selben Tag noch ins Geschäft zurückbrachte. Der Computershop reparierte das Spiel selbst, und nach zwei Tagen hatte ich es wieder. Der nette Verkäufer übernahm dann auch das mit der Registrierungskarte.
Beim Reparieren der Disk waren ein paar Daten verlorengegangen, aber die würden meinem 500er nichts ausmachen, meinte der Verkäufer. Mit dem Spiel ging dann auch alles gut - bis zum 30.12.92. Da kaufte ich mir einen 1200er Amiga. Und dem fehlen nun diese Daten. Im Computershop habe ich sofort reklamiert, doch den Verkäufer gibt es nicht mehr, da er mehrere Sachen verschlampt hatte. Auch meine Registrierungskarte. Wohin kann ich mich in Deutschland wenden, um wieder eine funktionsfähige Disk zu erhalten?
Nun noch ein paar Worte zu anderen Dingen:
1. Viele behaupten, der Amiga würde zugrunde gehen. Wohl noch nichts von den neuen 1200er oder 4000er Amigas gehört? Hier kann man jetzt Grafik vom PC 1:1 übernehmen, sind auch nicht übermäßig teuer.
2. Thema Raubkopien - Originale. Ich finde, Originalspiele machen mehr Spaß, da man Beschreibungen etc. gleich mitbekommt und nicht erst tagelang rumprobieren muß.
3. Zum Thema Preis von Originalen: Einfach beim Großhändler bestellen, ist dort viel billiger und sind z.B. dort, wo ich bestelle, innerhalb von zwei bis drei Tagen bei mir zu Hause.
4. Zu guter Letzt: Das laufende Rumgenörgele an der ASM. Jeder hat seine eigenen Vorstellungen, wie eine Zeitschrift aussehen kann (muß). Die ASM versucht es eben, so vielen wie möglich recht zu machen, was ja wohl auch gelingt.

Michael Mayer

(Anm. d. Red.:) Du kannst Dich an Microprose Deutschland, Uwe Fürstenberg, St. Jakob Str. 18, 8130 Starnberg wenden. Daß der Verkäufer mit dem besonderen Service mittlerweile nicht mehr im Geschäft arbeitet, wundert Dich doch nicht etwa, oder?
Zu 4.: (Riesenseufzer!!!) Endlich sagt es mal einer. Danke für die Blumen! kate)

Nationalstolz?

Ich schätze, da haben wir nun ein neues Thema für das Feedback: "Fremdenhaß und Rassismus". Dem "Boss", der stolz ist, ein Deutscher zu sein, empfehle ich, sich in die Ecke zu stellen, damit er sich für seine Aussagen schämen kann. Zur Zeit gibt es keinen, aber auch wirklich keinen Grund, so viel Nationalstolz an den Tag zu legen.
In ganz Deutschland zeigt jeder, daß er gegen Fremdenhaß und Rassismus ist. Dazu nimmt er seine Kerze in die Hand und stellt sich mit Gleichgesinnten in eine Reihe (und kleckert sich eventuell noch mit Wachs voll). Selbst in unserem 5000-Seelen-Städtchen gab es schon solche Treffen. Aber nun mal ehrlich: Was macht Ihr, wenn Ihr in öffentlichen Verkehrsmitteln oder auch nur in der Disco Zeuge werdet, wie z.B. Skins Ausländer anmachen oder allgemein irgendwelche Gruppen sich auf irgendwelche Minderheiten stürzen?
Ich glaube, daß sehr viele von Euch sich schon in einer solchen Lage befanden, und ich behaupte, daß viele anfangen, in der Nase zu bohren oder plötzlich ganz dringend auf die Toilette müssen. Viele von Euch werden jetzt sagen: "Faß dich doch an die eigene Nase!" Und diese Leute haben eigentlich auch recht, da ich noch nie in eine solche Situation gekommen bin. Ich habe mir aber fest vorgenommen, diese Minderheiten auf jeden Fall zu verteidigen, und hoffe, daß Ihr dieses nun auch tun werdet.
Denn machen wir uns nichts vor: Lichterketten sind Veranstaltungen für die Gewissensbereinigung im Kollektiv. Viele wollen sagen können "Ich war dabei", und jetzt können sie wieder ruhig schlafen.
Schreibt Euch folgendes hinter die Ohren:
1. "Gewalt erzeugt Gegengewalt"
2. "Ausländer brauchen Freunde, Faschisten brauchen Feinde"

P.A.R.G.A.N.

(Anm. d. Red.: Dem kann ich kaum noch etwas hinzufügen. Bloß eine Kleinigkeit: Stolz sein kann man meiner Meinung nach sowieso bloß auf eigene Leistungen, aber nicht auf eine Herkunft (egal welche - ob spanisch, englisch, serbisch oder deutsch). Den "Schummel-Poke", mit dem man den eigenen Geburtsort bestimmen kann, hat, soweit ich weiß, noch keiner herausgekriegt. sz)

Ausgelutscht

Ich lese die ASM nun seit der 2/87. Mit Erschrecken stelle ich fest, wie gewisse Spielgenres bis zum "Geht nicht mehr" ausgelutscht werden. Innovative Spielideen fehlen gänzlich (Hut ab vor Lemmings).
Heute hat ein Programm eine Auflösung von 1 Million oder 250.000 Punkte, 52-Kanal-Stereo- Digisound, aber das Gameplay ist zum öööööö. Nehmen wir z.B. "Knights of the Crystallion": Super Grafik und Sound, aber zum Spielen zu öde. Als Gegenbeispiel "Boulder Dash" auf dem C64. Die Spielfigur erinnert an eine mutierte Ameise, und vom Ton her könnte man meinen, der Soundchip sei kaputtgegangen. Aber dieses Game faszinierte mich über einen Sommer lang. Es gibt da so zwei Stichwörter, die da heißen "Motivation" und "Atmosphäre".
An dieser Stelle würde mich auch interessieren, was aus den alten Compufreaks so wurde. Seid Ihr immer noch alle dabei, oder sind alle von der Bildfläche verschwunden? Falls es Euch noch gibt, meldet Euch mal zu Wort.

Firefox from C.S.E.
Basel, CH

(Anm. d. Red.: Jaja, die gute alte Zeit – da trugen die Spatzen noch Gamaschen, wie mein Vater immer zu sagen pflegt. Klar, technische Perfektion garantiert noch kein gutes Spiel. Aber auch Anfang bis Mitte der Achtziger gab es schon eine Menge Müll. Die Faszination des Computers verbraucht sich – daher müssen die Entwickler heute immer mehr vorlegen, um noch irgendeinen neuen Reiz für den verwöhnten Kunden herauszukitzeln. Die meisten Spielideen, die man auf dem Computer realisieren kann, sind auch in den vergangenen zwölf Jahren schon irgendwie verbraten worden – so etwas Unverbrauchtes wie 'Lemmings' ist dann halt so etwas wie ein Jahrhundertereignis.
Zu Deiner Frage nach den alten Freaks: Es gibt sie noch! Frei nach einem Lied von Jethro Tull könnte man sagen "Too old for Uridium, too young to die...". Ich bin auch so ein "Veteran", habe aber heute immer noch Spaß an der Sache - an den alten Spielen ebenso wie an guten neuen. Manch anderer hat den Spaß aber verloren, geht heute lieber surfen oder gluckert sich die Birne voll. Das ist vielleicht ein bißchen so wie mit dem Rock'n'Roll-Tanzen in den Fünfzigern bei der Generation meiner Eltern. Irgendwann konnten viele plötzlich die Musik nicht mehr vertragen, auf die sie früher abgefahren waren. Eigentlich schade. sz)

Entzugserscheinungen

1. Ich spare mir das übliche Lob für die ASM, es weiß wohl jeder, wie gut sie ist.

Feedback

2. Braucht man für das Spiel Comanche mindestens 4 MB RAM, oder ist das nur empfohlen, und es läuft somit auch auf schwächeren Rechnern?
3. Wo bleibt der Flop des Monats? Ich kriege schon langsam Entzugserscheinungen.
4. Space-Rat bleibt.
5. Ihr solltet die Konvertierungen wieder in eine Rubrik machen, ist besser.
6. Wieviele Demos habt Ihr denn von Gobliins 2 gehabt? Ich habe nämlich am 5. Tag nach dem Erscheinungstag bestellt, aber das Demo nicht erhalten.
7. Ich habe noch 'ne Idee für ein neues Rätsel: Wieviele von Klaus Traffords Radmuttern hat Uli schon zu Hause?

Mr. Fun

(Anm. d. Red.: 1. Jau!
2. Die 4 MB RAM sind vom Hersteller empfohlen, also keine Bedingung (spielt sich damit aber angenehmer).
3. Wenn wir ein Spiel zum "Flop des Monats" küren, dann muß es auch wirklich schlecht sein. In letzter Zeit geben sich die Hersteller aber sehr viel Mühe mit neuen Games. Hättest Du es lieber anders?
4. Apropos: Was würdet Ihr denn von einem Fortsetzungs-Comic mit der Ratte halten?
5. Übergeredet! Ergebnis demnächst in diesem Programm.
6. Die Demos müßten jetzt eigentlich bei allen eingetrudelt sein. Bei insgesamt über 1600 Zuschriften kam selbst Bomico ins Schleudern; von dort aus wurden die Disks verschickt.
7. Alle, denn Uli wollte unbedingt die traurigen Überreste meines "Fiasko-Diesel" geschenkt. Nun ratet mal, was er daraus gebastelt hat.
kate)

Redaktionsberater

Als freiberuflicher Redaktionsberater möchte ich Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen, damit Sie mit Ihrer Zeitschrift wieder an die Spitze der Verkaufszahlen schnellen.
Beginnen möchte ich mit einem Vorschlag zur Neugestaltung des äußeren Erscheinungsbildes Ihres Magazins. In Anpassung an die moderne Zeit und den Trend, der in dem Medium Fernsehen zu erkennen ist, sollten Sie mehr SEX auf das Cover bringen. Dabei denke ich z.B. an ein Bild von Bo Derek, die zusammen mit Mats einen Joystick benutzt. Eine weitere Möglichkeit wäre z.B. Ilona Staller, die gerade die neue Disziplin für "Hyper Olympics" vorführt. Ich bin sicher, daß dieser Vorschlag gerade bei den weiblichen Mitarbeiterinnen Ihrer Redaktion großen Anklang findet.
Was die Schlagzeilen betrifft, gibt es einiges zu ändern. Sie müssen wesentlich ansprechender werden. Dafür ist aber eine gründliche Änderung der Themenauswahl notwendig. Weg mit den langweiligen Tests irgendwelcher Konsolengames. Statt dessen brauchen Sie mehr Sex and Crime. Z. B.: Heiko aus Wipperfürth gesteht: "Ich habe meine Amiga mit einem Atari ST betrogen, jetzt habe ich den Saddam-Virus." Oder: Gabi aus Kleinkleckersdorf: "Ich war eine Computerdomina".
Kommen wir zum nächsten Punkt, Werbung. Vor allem sollte hier Wert auf versteckte Werbung gelegt werden. Sie sollten eine junge Frau einstellen, deren Name JASMIN ist, die aus TASMANIEN stammt. Dann sollten Sie Geld in das Filmgeschäft investieren. Drehen Sie Filme wie: "Am Anfang war die ASM" oder "ASMman kämpft in Gotham City gegen den bösen Joker".
Dann sollten Sie mal versuchen, einen Gastschreiber des Monats einzuführen. Heino schreibt z.B. über die neuen Computer-3D-Brillen. Stevie Wonder schreibt einen Bericht über einen neuen Grafikchip und Roberto Blanco über den Schwarzhandel mit Software (Fettnapf!). Teresa Orlowski erklärt, was man mit ausgedienten Joysticks noch alles machen kann.
Kommen wir zum leidigen Thema - Sparen. Jeder Redakteur sollte nur nach seinen Leistungen bezahlt werden. Ich denke an eine Zahlung pro Satz und Wort. Damit wäre sichergestellt, daß die Tester auch wirklich ausführlich sein werden. Und wenn nicht, gibt es eben einen Monat nur Kartoffelsuppe.
Ich empfehle Ihnen, diese Tips zu berherzigen, sonst ist Ihre Zeitschrift dem Untergang ausgeliefert. Sollte ich innerhalb der nächsten zwei Ausgaben keine Änderung in dieser Richtung feststellen, sehe ich mich gezwungen, zum Äußersten zu gehen. Ich werde mich dann nämlich wieder melden.

Ihr Retter

(Anm. d. Red.: Warum ausgerechnet Kartoffelsuppe? Bei uns gibt es jeden Tag Buchstabensuppe, da diese neben ihrer Eigenschaft, eine nach ernährungsphysiologischen Gesichtspunkten zusammengestellte hochwertige, nahr- und schmackhafte Speise darzustellen, auch noch einen praktischen Wert hat: Jeden Monat wird ein Buchstabe ausgelost, den wir dann in den Mittelpunkt des Feedbacks rücken - diesmal übrigens das W. Außerdem benutzen wir die Buchstaben für unsere tollen Titel, oder was dachten Sie, wie wir das machen? Eine Kartoffelsuppe wäre insofern eine willkommene Abwechslung. Schicken Sie uns bitte das Rezept?
kate)

V,mö = Vorbestellung möglich

Bachler Computersoftware

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V,mö
A-Train /dt	V,mö	99,00	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	74,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Aces over Europe *	—,—	74,95	—,—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—,—	—,—
Alone in the Dark /dt	—,—	94,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V,m ö	89,95	—,—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—,—
B.C. Kid /dt	49,95	—,—	—,—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—,—
Betrayal at Krondor	—,—	V,mö	—,—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—,—	89,95	—,—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—,—	79,95	—,—
Castles 2 /dt	V,m ö	79,95	—,—
Chaos Engine /dt	54,95	V,m ö	V,mö
Chuck Rock 2 /dt	V,m ö	—,—	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—,—	94,95	—,—
Darkmere /dt	V,mö	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	V,m ö	66,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—,—	66,95
Dynabiaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—,—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V,mö
El-Fish /dt	—,—	V,mö	—,—
Elite 2 /dt	—,—	V,mö	—,—
Elysium /dt	—,—	74,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	84,95	—,—
Eric the Unready	—,—	64,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	V,m ö	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	94,95	—,—
F-16 Falcon /dt	34,95	—,—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire & Ice /dt	49,95	—,—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Gobliins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—,—
Inca /dt	—,—	99,00	—,—
Incredible Machine /dt	—,—	74,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—,—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—,—
King s Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—,—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V,mo
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—,—	94,95	—,—
Lionheart /dt	59,95	—,—	—,—
Lost Secret of the Rainforest	—,—	74,95	—,—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—,—
Mercenaries	—,—	79,95	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	79,95	—,—
Might and Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
Pinball Dreams /dt	49,95	V,mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—,—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—,—	74,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Ringworld /dt	—,—	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—,—	29,95	—,—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—,—	34,95	—,—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—,—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—,—	94,95	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—,—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V,mö
Sim Life /dt	—,—	74,95	—,—
Space Quest 5	—,—	74,95	—,—
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—,—	89,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V,mö	59,95
Strike Commander /dt	—,—	94,95	—,—
Strike Commander Speech Pack	—,—	44,95	—,—
Stunt Island /dt	—,—	94,95	—,—
Summer Challenge /dt	—,—	66,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	94,95	—,—
The Humans /dt	59,95	59,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—,—	87,95	—,—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—,—	94,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5.6)	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultra Bots /dt	—,—	74,95	—,—
Veil of Darkness	—,—	74,95	—,—
Walker /dt	66,95	—,—	—,—
Whale s Voyage /dt	66,95	V,mö	—,—
Wing Commander	64,95	44,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	—,—	—,—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V,mö	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition	—,—	94,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—,—	44,95	—,—
Wing Commander 2 Speech Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	94,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
Zool /dt	54,95	—,—	—,—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt 55,— *Amiga*
Dune 2 /dt 67,— *IBM-PC*
Gunship 2000 /dt 80,— *Amiga*
Lemmings 2 /dt 65,—/85,— *Amiga & IBM-PC*
Lionheart /dt 59,— *Amiga*
Shadow of the Comet/dt 95,— *IBM-PC*
Space Quest 5 /dt 75,— *IBM-PC*
Strike Commander /dt 95,— *IBM-PC*
X-Wing /dt 95,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,90**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,00**
Advanced Gravis Analog Joystick PC	**75,00**
Das Lucasfilm-Buch Idt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	**43,00**
Gravis PC Game Pad	**48,00**
Sound Blaster 16 ASP /dt	**499,00**
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	**179,00**
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	**45,00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**299,00**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

Auge und Nase

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit über 10 Jahren, und ich muß feststellen, daß sie mir von Ausgabe zu Ausgabe besser gefällt. Das Cover der Ausgabe 3/93 war ein wahres Augenschmankerl (so schön bunt darf es immer sein).
Was mich aber immer wieder begeistert, sind die seltsamen Namen Eurer Feedbackschreiber. Da wären z.B. The Man with a Tape Recorder up his Nose. Ist dem das Ding da drauf gefallen oder versteckt er sich dahinter?
Oder "Andreas Pfautsch" (ich als Zahnspangenträger versaue mir meine gesamte ASM, wenn ich den Namen ausspreche). Habt Ihr eigentlich schon einmal gemerkt, wieviele ausländische ASMleser Ihr habt? Da gibt es z.B. einen gewissen Tai Ginseng (aus China) oder Roger Escovedo (aus Spanien), Moritz Sauer (aus Bayern), Mr. Batman (aus Hollywood), Ali Gagga (aus Arabien) oder einen Herrn Trutbank (ist das der, der immer wie wild durch den Hühnerstall flattert?).
Ok, jetzt ist erst mal Schluß damit, ich habe nämlich noch ein paar ernsthafte Fragen an Euch:
1. Uli, bist Du mit Otto verwandt?
2. Gibt es Deine Gummijacke auch in Froschgrün?
3. Ist Ray Monroe mit der Marilyn verwandt?
4. Also mir haben Eure Postkarten schon immer gut geschmeckt. Wieso habt Ihr die roten Ränder nicht drangelassen?
5. Hat die Raubkopiererei auf dem 500er Amiga Folgen für den 1200er?
6. Wird es "Stunt Island" für den Amiga geben?
PS: Wenn Ihr öfters solche Ööööööööö wie in der Nr. 3/93 auf Seite 12/12 abbildet, könntet Ihr vielleicht die Öööööööö-Fangemeinde auf Eure Seite ziehen, so daß Ihr wieder die Nr. 1 werdet.

Matthias Schmidt

(Anm. d. Red.: 1. Er sieht ihm ja nicht mal ähnlich!
2. Nur in der Fallschirm-Version.
3. Genauso wie Tünnes und Walter Scheel.
4. Weil Kirschen erst im Sommer wieder billig sind.
5. Acht von zehn Herstellern sagen heute, ein Spiel für Amiga zu konzipieren sei dasselbe wie Geld in der Toilette runterspülen. Als Grund dafür wird genannt, daß die Raubkopiererszene den Amiga-Markt kaputt gemacht hat.
6. Eine Konvertierung von 'Stunt Island' auf Amiga ist zwar geplant, es ist jedoch noch nicht vorauszusehen, wann es soweit sein wird.
kate)

Schüchtern

1. Wer ist K? Ich hab's: Entweder die Kartoffel vom nebenan, die mir wieder mal 'ne Menge Kohle schuldet. Vielleicht aber auch Klaus, der den Kochtopf wieder zum Überkochen bringt. Nun sag' schon, Stimmt's, oder hab ich recht?
2. Ich bin dafür, das Feedback umzutaufen: Liebe, ASM und Zärtlichkeit. Hier die erste Frage: Bei mir in der Schule in meiner Klasse gibt's ein Mädchen, das mir gut gefällt, aber wie soll ich ihr das klarmachen?
3. In einer Eurer früheren Ausgaben habt Ihr mal berichtet, daß Harald Evers zu dem Textadventure 'Die Kathedrale' von Software 2000 ein Buch schreiben will. Ich konnte es leider nicht im Buchhandel kaufen. Wer hilft mir? Bitte?
4. Was hört Ihr in der Redaktion eigentlich für Musik? Was lest Ihr für Bücher? Kennt Ihr überhaupt die Buchstaben?

Daniel, der Bessere

(Anm. d. Red.: 1. Du hast es erfaßt. Tatsächlich ist Klaus beim Kochen der Buchstabensuppe versehentlich die Hälfte übergeschwappt, und bei der Gelegenheit ging das "K" verloren. Deshalb diesmal die Frage: Wer oder was ist W?
2. 0221/45444 (Und wenn Du anrufst, grüß Frau Berger schön von uns).
3. Das Buch soll bald auf den Markt kommen. Wenn es soweit ist, steht es auch in den 'News'.
4. 'In der Redaktion' läuft vor allem der O-Sound der Games, die wir so testen. Privat laufen da die Geschmäcker weit auseinander.
Stefan verträgt musikalisch alles bis auf Schlager-Schmalz; seine Lieblingslektüre sind Win-Word-Handbücher. Martin mag Genesis, liest Biographien und Politisches. A-Mans Musik ist Klassik, Metal (Death) und natürlich Roy Black. Sein Lesevergnügen: "American Psycho", Steven King und politischer Stoff. Thomas Morgen steht auf Punk und Metal, unterhält sich mit Comics und Science-Fiction-Romanen. Thomas Baum tut sich Dark Wave und Punk rein; speziell so abgedrehtes Zeug wie Terry Pratchett. Marcus mag Blues, Rythm' n'Blues und Rock'n'Roll. Seine Lieblingslektüre: Raymond Chandler und Harley-Reparaturanleitungen. Peter fährt auf Reggae und schottische Folk-Songs ab. Liest am liebsten Comics, Science-Fiction und Fantasy. Klaus hört alles, was eine erkennbare Melodie hat - bevorzugt Oldies der 60er und 70er Jahre. Zum Lesen kommt er selten, aber wenn, dann am liebsten filmgeschichtliche Fachliteratur. Buchstaben? Welche Buchstaben? Die in der Suppe? Die pflücken wir immer aus unserem Alpha-Beet.
Die Red.)

Zum Brief von 'Boss' in ASM 3/93)

Ausländer sind Verbrecher? Was sind wir Deutschen denn? Wer schickt denn Waffen in alle Welt? Auf der ganzen Welt ist das G3 (Sturmgewehr der Bundeswehr) verteilt, an Drogendealer, solche Mistkerle wie Saddam Hussein, und vor allem auch Kinder rennen mit solchen Dingern herum.
Menschen sterben durch deutsche Waffen auf der ganzen Welt. Unser Atommüll wird in armen Ländern deponiert, woran dann die Leute elendig zugrunde gehen.
Außerdem werden die meisten Verbrechen (Raub, Mord, Betrug etc.) von Deutschen begangen. Ein Beispiel habe ich schon gegeben. (...) Ich muß Dir aber auch sagen, daß ich Deutscher bin. Stolz war ich noch nie, ein Deutscher zu sein, weil ich mir denke, daß man nicht stolz darauf sein kann, einen Baum einen Baum zu nennen. Das Wort "deutsch" ist nur ein Name. Stolz kann man nur sein, wenn man etwas geleistet hat und dafür gelobt wird.
Und noch was: Wären keine Ausländer hier, würden wir wer weiß wo sein, mit der Wirtschaft natürlich.
Du sitzt eventuell gerade vor Deinem Computer, dann schau mal auf Deine Programme oder, besser gesagt, in Deine Programme. Komisch? Seltsam? Die sind ja überwiegend alle von Ausländern geschrieben. Warum? Ganz, ganz einfach: Wir Deutschen bringen in Sachen Software und Hardware meistens nur Müll heraus. Ich will zwar nicht sagen, daß ausländische Firmen nur Gutes bringen, aber es ist halt so, wie es ist.
Ein paar Zahlen? Von 100% aller Spiele sind vielleicht (wenn überhaupt) 5% von deutschen Softwareentwicklern. Das läßt uns aber sehr viel nachdenklicher werden, nicht wahr?
Das Innenleben Deines Computers ist überwiegend im Ausland hergestellt worden, weil es halt billiger ist (wegen der Löhne und des Transports). Schau Dich doch mal in Deinem Haushalt um, da wirst Du wahrscheinlich nur ausländische Waren sehen.
Und außerdem: Warum geht es uns denn so gut? Ganz einfach, wir sind nur durch den Export von Waren so geworden, wie wir heute sind. Wenn die Abnehmer unserer Waren auf stur stellen, gehen wir allesamt den Bach hinunter.
In Deinem Interesse, denk noch mal darüber nach, oder willst auch Du beim nächsten Mal einen "Molli" werfen und ausländische Mitbürger schlagen? Im

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.

2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Artikel	Preis
Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

Artikel	Preis
A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	nur 555,--/*29,--mtl.
AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als **Super D.J.Kit** plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert, Hardbox	nur 17,90

W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchen gladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-ring, Tel.: 0621/101203
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Knast hast Du auf jeden Fall keinen Computer, und Freunde wirst Du auch nicht mehr haben.

NOSTROMO

(Anm. d. Red.: Junge, Junge, komm auch Du mal wieder auf den Teppich. Klar, im Waffenexport spielt die Bundesrepublik ordentlich mit – ist auch nicht in Ordnung so, aber wenn es die Deutschen nicht machen, dann gehen die Aufträge an die Ex-Sowjetunion oder so. Der Rechtsruck ist auch nicht durch ein paar Ich-beruhige-mein-Gewissen-Lichterketten aufzuhalten. Da ist unsere Regierung gefordert. Deine Ansicht über Ausländer geht von meiner Seite aus völlig in Ordnung. Was Du aber über unsere Wirtschaftskraft sagst, solltest Du mal in Ruhe überdenken. Schließlich hast Du dieser Im- und Exportsause Deinen Compi, Deine Stereoanlage, Dein Bett, Deine Zahnbürste, Dein Weiß-ich-nicht-was-alles zu verdanken. Völlig unklar ist uns aber, was Du da über Deutsche und die "meisten Verbrechen" erzählst. Welche Statistik hast Du denn da zu Rate gezogen? Die für die Bundesrepublik, die globale oder die für Kleinsiehstmichnicht im Allgäu? Waren es Prozente oder nackte Zahlen? Sorry, sicher gut gemeint – aber Deine Aussage find' ich ganz ehrlich ganz schön dünn.

cus)

Sexistisch?

Manche sagen, Ihr seid chauvinistisch oder gar sexistisch. Stimmt! Nach der Teresa-Orlowski-Story glaube ich das wirklich. Aber solange Ihr nicht auf die Frage "Seid Ihr frauenfeindlich?" antwortet: "Wir sind nicht frauenfeindlich! Wir haben alle Aufkleber auf unseren Autos, auf denen steht: Ich bremse auch für Frauen!", kann man das noch ertragen.

Kerstin Kayser

(Anm. d. Red.: Wo wären wir schon ohne die Frauen? Nehmen wir mal die Ultra-Emanzen raus - genauso wie die Chauvis - bleibt in zivilisierten Kreisen eine annähernde Gleichberechtigung. Es ist aber an den Frauen, aus der Kinder-und-Küche-Rolle auszusteigen.
Sexistisch? Strikte Absage. Frag' aber einfach mal einen vierzehnjährigen Typen, wann er zum ersten Mal einen Porno gesehen hat. Wenn er sich noch erinnern kann, hast Du ein prüdes Bübchen vor Dir. Wir geben in diesem Falle nur dem Leser einen Background zum Thema Theresa Orlowski, die es nun mal gibt. Und eine Story über eine erotische Software-Produktion kann man schlecht mit einer (echten) Nonne bebildern. Wer fantasielos ist, braucht diesen nackten Kulturschock eben. Wer nicht, der nicht.

cus)

(Noch eine Anm. d. Red.: Also, da wullt eck ouk mool wat tou seggen, näch? Liebe Kerstin, ich find's prima, daß Du unseren "Sexismus" trotz allem mit Humor nimmst. Wie sagte doch Jürgen von Manger immer so trefflich: "Wissense, aainfach Mänsch bleiben!" Und weißt Du, was mich persönlich an Klausens Artikel über Teresa am meisten beeindruckt hat? Daß er nicht das Bild einer Porno-Queen gezeichnet hat, sondern das einer Frau, die es offenbar trotz ihres anrüchigen Geschäfts geschafft hat, Mensch zu bleiben — wie es scheint, ein ganz normaler und obendrein vielleicht sogar ziemlich sympathischer. Auf die Bilder hätten wir vielleicht verzichten können – wenn wir ästhetischere gehabt hätten. Aber gegen ein Bildchen einer hübsch gewachsenen Geschlechtsgenossin ab und zu hast Du doch prinzipiell nichts einzuwenden, oder?

sz)

FEED BACK SPLITTER

Der Andreas Günther spinnt wohl, eine Erotikkomponente in die ASM einfließen lassen zu wollen. Mit fast 18 Jahren sollte man eigentlich aus dem Alter, wo man sich Pornos reinzieht und Öööööö liest, raus sein.

Stefan Karl

(Anm. d. Red.:) Klar, Mann, und deswegen verbannen wir demnächst auch alle Ausziehtische aus der Redaktion, und die nackte Wahrheit sagen wir auch nicht mehr.

"Wer ist der K?" Nun, nun. Der K? Der K?!? Kreditbank? Nein, es heißt ja DIE Kreditbank. Der K... Der Kkkkkkk..... Ha! Ich hab's! Der Kokosnußkopf.

Anm D. Yellown

(Anm. d. Red.:) Der, der einen auf die Palme bringt?

Könnt Ihr die Feedback-Splitter nicht entfernen?

Der mit dem Füller tanzt

(Anm. d. Red.:) Das war's ja wohl!

Mir fällt kein Anfang ein.

Ich

(Anm. d. Red.:) Mir aber das Ende!

Beantwortet Ihr auch die Leserbriefe, die nicht abgedruckt werden?

Eric the Red

(Anm. d. Red.:) Kommt drauf an, wieviel Zeit wor gerade übrig haben und wieviel Bestechungsgeld im Briefumschlag ist.

Auf Seite 115/116 der ASM 3/93 ist keine Farbe!

Zitronengelber Kaktuszüchter

(Anm. d. Red.:) Das sind doch die Malseiten für unsere jüngsten Leser, Du Schussel!

Hallo, Radmuttern-Benutzer! (Klaus)
Wie wär's, wenn Du Deinen Diesel zum Amphibien-Fahrzeug umbaust?

G. F.

(Anm. d. Red.:) Hm... wie der Herr, so sein Wagen. Und mir wird nachgesagt, ich sei nicht ganz dicht.

(kate)

Die Vorschau in der 1/93 ist falschrum.

Mr. Hecke

(Anm. d. Red.:) Kann gar nicht sein, denn Rumimitatgeschmack hatte nur die Seite 3. Die Vorschau war falschapfel.

Was passiert, wenn ich mir Mitte 1993 ein Abo bestellen (für ein Jahr) würde? Läuft das bis Ende '93 oder bis Mitte '94?

The best

(Anm. d. Red.:) Hilfe...röhöm, für den Fall, daß die Frage ernstgemeint sein sollte: natürlich bis Mitte '94.

Wißt Ihr, wo man eie T-1000-Plastikpuppe bestellen kann? (ASM-Bericht in 9/92, S. 39/40)

Marc Behr

(Anm. der Red.:) Klar. Schwarzenegger als Schmusefigur gibt's bei "Dirty Freddy Comics", Nonnenstrombertstr. 3 in 5000 Köln 41. Dort kriegt man auch andere abgefahrene Sachen wie ein Batmobil im Miniformat, die komplette Enterprise-Crew und ein lebensgroßes Alien im "Facehugger"-Stadium mit beweglichen Fingern (würg!).

Amiga/PC contra Konsole

Als ASMler der ersten Stunde stelle ich mit Bedauern fest, daß Ihr dem Streit zwischen den Amiganern und MS-Dosen soviel Platz widmet. Anstatt sich gegenseitig die angeblichen Stärken und Schwächen der beiden Systeme um die Ohren zu hauen, sollte man sich lieber verbünden und den Angriff der Spielekonsolen, die in den letzten Monaten immer mehr an Marktanteilen gewinnen, abwehren. Ich frage mich allerdings, wie man so dumm sein kann, für eine Videospielkonsole 350.- DM und für jedes Modul noch einmal 60.- bis 120.- auszugeben. Ein Amiga 600 kostet derzeit ca. 500.- und kann neben einigen hundert Vollpreisspielen auch noch über ca. 5000 PD-Programme verarbeiten. Man versuche nur einmal, mit einem Super-NES einen Brief zu schreiben oder eine Adreßdatei anzulegen. Wenn jetzt Superschlaue mit dem Argument kommen, daß es Spiele wie Sonic, Supermario Bros. o.ä. für PC oder Amiga nicht gibt, kann ich das nicht verstehen. Programmiertechnisch wären solche Spiele problemlos zu realisieren – nur Sega und Nintendo weigern sich, die entsprechenden Lizenzen zu erteilen.

Ansonsten bin ich mit der ASM relativ zufrieden, abgesehen von der Tatsache, daß Ihr in letzter Zeit den PC-Spielen zuviel Platz einräumt. Man sollte eine Leserbefragung durchführen und anhand der Systemanteile, (ich tippe 50% Amiga, 35% PC, 15% andere Computer und Konsolen) die Testseiten verteilen.

Michael Lange-Greetinx to all A 1200's

(Anm. d. Red.: Warum überhaupt der Streit? Jeder soll doch machen, was er will – Hauptsache, er liest die ASM. Deine Prozentangaben treffen leider nicht ins Schwarze. Wenn es immer weniger Spiele gibt, die als Amiga-Neuerscheinungen auf den Markt kommen, können wir uns nichts aus den Rippen schneiden. Und im Konsolenbereich geht derzeit eben der Punk ab – bei den Verkäufen und auch in der Software-Technik. Beachte vielleicht auch Peters Antwort an Ole Hornauer weiter oben. cus)

Absage an "Boss"

Lieber "Boss",
Deine Kritik an dem Brief von Scribble B. geht voll in Ordnung, nur brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, daß dieser Brief gehirnzellenvertilgend ist, da bei Dir nichts zu vertilgen ist. Aus dem Inhalt Deines Briefes ist zu schließen, daß Du im Kopf ein riesengroßes, gähnendes Vakuum hast, da Deine einzige Gehirnzelle schon vor Jahren entweder an Vereinsamung gestorben oder ausgewandert ist. Kleiner Hinweis für Dich, "The Boss" ist ein englisches Wort, also ausländisch. Alles klar, Du stolzer deutscher Chef? Das einzige, worauf Du stolz sein kannst, ist Deine Dummheit!
Liest wohl zuviel Bildzeitung, oder woher sonst kannst Du beurteilen, daß fast alle Türken und Asiaten kriminell sind? Es gibt viele Ausländer, die ihr Geld auf ehrliche Art und Weise verdienen, indem sie für uns die Drecksarbeit machen. Genauso gibt es genug kriminelle Deutsche, oder als was würdest Du die Übergriffe der Nazis auf Ausländer interpretieren? Zu guter Letzt noch ein Tip für Dich: Überlaß das Denken und Schreiben lieber den Leuten, die davon etwas verstehen.

Roe

(Anm. d. Red.: Jawoll, immer feste druff – er röchelt noch. Toleranz ist für mich ja wohl das allerwichtigste. Was ich bloß nicht abkann, das sind die Intoleranten. Die sollte man alle an die Wand stellen.
Und gegen zwei Sachen hab' ich gewaltig was: gegen Kinderfeindlichkeit und gegen diese schmutzigen kleinen Rotznasen in der U-Bahn. Oder auch: Was du nicht willst, das man dir tu', das füg' auch keinem "Bosse" zu. Oder wie – oder was? sz)

Peter Schmitz

Seit Februar neuer Chefred des flauschigsten Spielemagazins, das Ihr gerade in der Hand haltet. Wird dieser Welt bereits seit 23. Februar 1960 zugemutet. Nach dem Studium ab 1986 erste Sporen beim damaligen ATARIMagazin, 1988 zur ChipTOOL, 1989 dann zur 'toolbox' nach Eschwege. Dort ab 1990 Chefred, desgleichen später auch für die CPC Amstrad. Hat zwei Kinder, sechs Computer (darunter 1981er Commodore-Büromonster), eine Katze und zwei Warmwasserwelse.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Rollenspielen in der Gruppe, Mädels ärgern, Singen, Lesen, jede Menge Unfug treiben.
Welchen sicherlich nicht? Käfer sammeln, Schürzen und anderes unschuldige Wild jagen, Langstreckendiskutieren.

2 Welche Spiele magst Du? Am liebsten Mehrpersonenspiele wie das gute alte "M.U.L.E." oder Stuart Smiths unsterbliche Rollen-Games. Aber auch zu Wolf 3-D, Gobliins oder Sierras "Manhunter"-Adventures sag' ich nicht nein.
Was fällt hinten runter? Allzu hektisches Action-Gewusel.

3 Deine Buchempfehlung? Nach wie vor ungeschlagen: Tolkiens "Herr der Ringe"-Zyklus, außerdem die traumhaften "Midkemia"-Bücher von Raymond Feist.
Welche Bücher läßt Du links liegen? Esoterik-Geschwaller, neunmalkluge Sachbuch-Besserwisser.

4 Musikalische Vorlieben? Bei Reggae und Folksongs hüpft mir das Herz im Leibe.
Was würdest Du Dir nüchtern niemals antun? Bufftata-Volksmusi, Finster-Metal, aneinandergesampelte Plastikmusik.

5 Auf welche Filme fährst Du ab? Ganz klar: die 'Star Wars'-Trilogie. Auch 'Krull' war spitze. Und mein Geheimtip: die tschechische SF-Serie "Die Besucher"!
Was steht im Giftschrank? Filme á la "Rosemary's Baby", anspruchsschwangere Intellektuelli-Schnarchstreifen.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Den Humor.
Und ihre größte Schande? Daß sie vor rund 2000 Jahren einen Unschuldigen ans Kreuz geschlagen und bis heute nichts dazugelernt hat.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Fröhliche, reizvolle weibliche Wesen (ähem!), gut Freunde, Motorradfahren, originelle Autos.
Was nicht? Zänkische Frauen, Machtkampf-Situationen, langweilige, "vernünftige" Autos

Bazar

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!

Apidya Theme ● War
At Meadow's Edge ● The Pond
● Sewer's Blast ● Techno Party ●
Boss Panic ● Credits ● Game Over

KAIKO APIDYA

Crazy Lover ● Trip Like That ●
Freedom is Indivisible ● Breakout ●
Theme from Merland ● Blade of Fate
73:19 MIN

Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.

nur 24,95

Bitte Bestellkarte benutzen!

Chris Hülsbecks To be on top

72:40 min. neuer Musik von Chris Hülsbeck auf CD!

nur 29,95

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC nur 3,5"

nur 99,-

PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

nur 149,-

Top-Angebot!

PC-Sound-Pack 1

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur 249,-

CD-Rom-Power-Pack

Monster Business

Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump& Run mit den Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari-ST-Modelle erhältlich.

nur 29,95

Der Action-Hammer!

Lethal Excess

Der 'Wings of Death'-Nachfolger – mit feinster Technik und irrem Sound. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik! Erhältlich für Amiga & ST

nur 29,95

Mega-Klassiker

Magnetic Scrolls Collection

Enthält drei der besten Adventures aller Zeiten: Fish, Corruption & Guild of Thieves PC CD-ROM

nur 49,95

Absolute Klassiker!

Virgin-Pack

Für Einsteiger unentbehrlich, für alte Hasen ein Super-Angebot!
PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur 49,95

Unser letztes Wort!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- **Block Out** (Amiga, Atari ST, PC 5,25") 49,95
- **Super Off Road** (Amiga, C64) 49,95
- **Masterblazer** (PC 3,5"/5,25", Atari ST) 24,95
- **Turrican** (ST) 19,95
- **Ultima V** (C64) 49,95
- **M.U.D.S** (PC 3,5"/5,25") 24,95
- **Buch-Pack** (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) 25,–

Neuheit !!!

X-Wing

Der Knaller schlechthin. Was X-Wing so alles auf den Bildschirm zaubert glaubst Du erst, wenn Du es selber siehst.

nur 99,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

Bazar

NCC-1701-A fürs Regal

U.S.S. Enterprise

26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Super-Multinorm

Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc.

nur **39,95**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

JOCHEN HIPPEL

Give it a try CD

WINGS OF DEATH · THE WIZARD · BITTNER RAP · GLORY · EXCERPTS FROM DRAGONFLIGHT · THE TOWER

THALION

NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

TURRICAN MEDLEY · SHADES · NIGHTMOVES · MASTERBLAZER · HEAVEN'S GATE · WARZONE · TALE OF GLORY · TOWER OF BABEL · ADDICTED TO THESE GAMES · POWER OF MAGIC · R-TYPE

70:48 min

NUR 23,95 DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

Factor-5-Shirt

Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic Arts - das Shirt

EA-Shirt

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

Bazar

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Das Super-Quiz

Lexicross

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Und weiter geht's

Elvira II – Jaws of Cerberus

Nach dem Erfolg des ersten Elvira-Adventures war dieser Hammer schon vorprogrammiert! PC 3,5"

nur **29,95**

Fußball-Freude

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

Hits zum Kompaktpreis

Wing Commander
& Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit. PC (5,25")

nur **89,-**

Max-Wert bei Mini-Preis

Amiga-Top-Hit-Pack

Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Der Renner!

Lucasfilm-Koffer

Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber! PC 3,5"

nur **99,-**

Spiele mit Tiefgang

Electronic Arts-Pack

ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Vier Games, ein Preis

Chart Attack

Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts Ein Preis – vier Spiele, schlagt zu, solange bevor es ein anderer tut!

Amiga nur **39,95**

Action total!

ST-Action-Pack

Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur **69,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

Kens Rache

BARBIE

System: **Game Boy**, geplant für: **NES**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **HI TECH EXPRESSIONS**, USA, Muster von: **XYZ**.

Uuuuh! Haltet Euch fest! Es ist da! Das Game-Boy-Modul, auf das die ganze Welt gewartet hat! Barbie – das Spiel! Yeaaah!

Unsere Anziehpuppe hat ein kleines Problem. Da lädt doch Ken, professioneller Plastik-Lover und Barbies geheime Liebe, sie zum Spachteln ein – und sie hat doch tatsächlich nichts Passendes im Kleiderschrank. So'n Pech!

Also macht sich unsere Kunststoff-Diva auf die gefährliche Suche nach der notwendigen Garderobe. Bereits im ersten Level wollen ihr diverse Feinde an die Wäsche, äh ... den Kragen. In guter Mario-Tradition muß sich Barbie durch allerlei gewagte Sprungaktionen von Plattform zu Plattform ihrer Haut erwehren, um am Ende mit einem Paar wunderschöner Schuhe entlohnt zu werden. Von Zeit zu Zeit erscheinen kleine nützliche 'Bonüsse', die ihren Energievorrat auffüllen oder sie zeitweilig sogar in eine (Oh, no!) Mega-Barbie verwandeln.

◄ *Upstairs, downstairs: Wo sind Barbies Kleider?*

Und weiter geht die wilde Jagd nach Klamotten und Schmuck. Für die nächste Etappe verwandelt sich Barbie in eine Meerjungfrau. Dieser Abschnitt erinnert doch irgendwie ein wenig an *Ariel - the little Mermaid*. Ihr durchtaucht geheimnisvolle Unterwasser-Welten und müßt Euch gegen Monster und fiese Taucher durchsetzen.

„Mega-Barbie = Mega-Schrott"

Der Rest des Games präsentiert sich als bunte Mischung verschiedener Spielgenres von Memory bis Pac-Man, die hier samt und sonders recht schluderig in Szene gesetzt wurden. Alles ruckelt, die Steuerung ist unpräzise und den Sound solltet Ihr lieber gleich vergessen. OK: Gameboy-Spieler werden nicht gerade mit Top-Spielen verwöhnt. Ebenfalls OK: So richtig typische Mädels-Spiele gibt es bislang eigentlich nicht. Aber dieses "Game Girl" ist nicht mädchengerecht, sondern eine Zumutung! Wer rund 70 Mark dafür anlegt, Barbie auf diese Weise zum erhofften romantischen Beisammensein mit Ken zu verhelfen, muß sich fragen, ob er nicht besser die echte Puppenstube vom Dachboden geholt hätte. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	1
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
ANIMATION MAGIC	**75,90**
CD CADDYS	**19,90**
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	**39,90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	**19,90**
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	**89,90**
M1 TANK PLATOON	95,90
MAGIC CONNECT PHOTO READER	**59,90**
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	**69,90**
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SOUND SENSATION	**45,90**
SPACE QUEST 4	49,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC	**69,90**
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

Titel	Preis
3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	9,90
GUNSHIP DT.	47,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	9,90
KICK OFF	9,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	12,90
POTPANIC DT. ANL.	9,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/	
TURRICAN/CHASE H.Q./RAINBOW ISLANDS	**19,90**
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	
/RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**19,90**
RBI 2 BASEBALL	9,90
SHANGHAI	9,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STEVE DAVIS SNOOKER	9,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	9,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	**14,90**
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UGH !! DT. ANL.	9,90
WWF WRESTLING	**14,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	42,90
WINTER CAMP	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

Titel	Preis
SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
CHAKAN DT. ANL.	**89,90**
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL:	**79,90**
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	**79,90**
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	**79,90**
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

Titel		Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *		54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB *		**89,90**
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.		75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *		49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB		69,90
B C KID DT. ANL.		54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB		**49,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB		69,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CATCH EM DT. ANL.		55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB		59,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE		
/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CREEPERS DT. ANL.		69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY		44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.		79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB		199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB		95,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB		75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2		
/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES		
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *		75,90
ELYSIUM DT. ANL.		59,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/		
REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	85,90	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *		**79,90**
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.		**59,90**
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *		65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *		45,90
INDIANA JONES 4		
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.		54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *		79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.		**65,90**
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *		54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER		
/AGONY/ORK DT. ANL.		59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB		59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.		39,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB		**69,90**
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB		59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.		54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS		
/ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *		65,90
ROAD RASH DT. ANI.		59,90

Atari/Amiga

Titel		Preis
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANI.		75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.		85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.		**59,90**
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF		
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR		59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/		
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.		59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE,		
JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB		79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB		**59,90**
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
TROLLS DT. ANL.		54,90
U G H ! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
WALKER DT. ANL. *		65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANI. 1MB		75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *		**75,90**
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	**24,90**
ADRENALIN	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	**29,90**
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	**29,90**
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	**29,90**
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUDSON HAWK	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	**29,90**
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1 MB	**29,90**
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	**35,90**
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH	
/CORUPTION/GUILD OF THIEVES	**29,90**
MAGNUM COMPILATION	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/	
NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	**34,90**
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES	
/GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	**29,90**
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PARASOL STARS (RAINBOW ISLANDS 2)	**29,90**
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
P. P. HAMMER	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PREHISTORIC	**29,90**
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	
/RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	**29,90**
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIMPSONS DT. ANL.	**24,90**
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	**29,90**
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	**29,90**
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	9,90
UTOPIA	**29,90**
VIDEO KID	29,90
VIKING CHILD	15,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	9,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	**29,90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	**39,90**
WWF WRESTLING TEIL 1	**24,90**
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag $9.^{00}$ - $18.^{00}$, Freitag $9.^{00}$ - $17.^{00}$

Buster Bunnys großes Abenteuer

TINY TOON ADVENTURE

System: **Sega Mega Drive**, geplant für: **: SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Hersteller**.

Über die dummen Streiche von Bugs Bunny, Coyote Karl, Elmer Fudd und Kater Sylvester haben schon unsere Eltern herzhaft abgelacht. Damit die Trickfilmheldenbande auch für ein jüngeres Publikum interessant bleibt, gab's eine Frischzellenkur besonderer Art.

Die Truppe durfte sich einfach fortpflanzen, und ohne genauer auf den Vorgang an sich und darauf, wie er bei Cartoon-Figuren funktioniert, einzugehen, tauchte auf einmal eine Horde von Cartoon-Kindern auf, die noch liebenswerter, noch lustiger und vor allem zeitgemäßer als ihre Eltern sind.

In einer eigenen Fernsehserie machen nun Buster Bunny, Furball, Plucky Duck und Dizzy, des tasmanischen Teufels Filius, mit großem Erfolg das Cartoon-Land unsicher. Der Sprung vom Fernsehen zum Computerspiel ist so weit nicht, und schon bald durften SuperNintendo-Benutzer Buster Bunny durch ein Spiel jagen, das zum Besten zählt, was auf diesem System zu sehen und zu spielen ist.

Alles neu macht der Mai

Konami hatte das Sega Mega Drive zwar bisher nicht mit Software bedacht, aber das soll sich nun ändern. Zur Staffel der ersten Spiele für Segas Renommee-Konsole gehört auch das **Tiny Toon Adventure**, das bis auf den Namen mit dem Game auf dem SuperNintendo nur wenig gemein hat. Zwar ist auch hier Buster Bunny der Held, den Ihr steuern dürft, ansonsten erwartet Euch jedoch ein total neues Game.

Es darf gelaufen werden, und ein gelegentlicher Hüpfer ist auch angesagt. Ein verrückter Wissenschaftler hat die anderen Tiny Toons in seine Gewalt gebracht, sie einer Gehirnwäsche unterzogen und ihnen einen Hypnosehelm auf den Kopf geschnallt. Station für Station folgt Buster nun der Spur des Wissenschaftlers, kämpft sich dabei durch Wälder, Höhlen, Lavaseen, Wüsten und die Wracks versunkener Schiffe. Unterwegs gilt es, Karotten einzusammeln und in versteckten Ecken nach Boni zu suchen, die Punkte, Energie oder Extraleben bedeuten können. Dabei wird Langohr Jr. von rabiat dreinschauenden Mäusen, äpfelwerfenden Krähen, kleinen aber gefährlichen Feuergeistern, Krokodilen und Fledermäusen behindert. Durch 'auf den Kopf hüpfen' kann sich Buster verteidigen und so den Weg freikämpfen.

Irrungen und Wirrungen

Euch erwarten Dutzende verschiedener Level, die allesamt riesig und verwinkelt sind und obendrein mit diversen Geheimnissen ausgestattet wurden. Da gibt es versteckte Höhlen, Treibsandlöcher, die in unterirdische Kavernen voller Extras führen, und auch einfache Irrwege, die zu nichts anderem da sind, als Euch und Buster zu verwirren.

Mit diesem Game hat Konami einen richtig guten Einstand auf dem Mega Drive gegeben. Viel Spiel und Spaß für's Geld heißt die Devise, die konsequent durchgehalten wird. Da vergebe ich den Programmierern gerne, daß sie sich stellenweise ein wenig an Sonic orientiert haben. ■

Heiner Stiller

▲ *Niedliche Helden sind Trumpf*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Action

Monsterjagd im Ledertanga

ENTITY

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, unterst. 2. Laufwerk, empf. VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Loriciel**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Muskelbepackte Kampf-Machos à la Conan konnten wir auf der Jump'n'Run-Bühne schon mehr als genug beobachten. Erst verhalten, dann immer häufiger erscheint nun "Fräulein Conan" auf der Bildfläche und beweist, daß sie nicht minder schön schiessen, prügeln, klettern und hüpfen kann. Nicht erst seit RTL & Co. uns die Wochenenden mit "Alpenglühn im Dirndlrock" und ähnlich anspruchsvollen Filmerlebnissen versüßen, ist Bildschirm-Erotik gesellschaftsfähig geworden. Nach dem Motto "Erlaubt ist, was anmacht" schickt Loriciel ein Maidlein mit knappem Ledertanga in den Kampf, um Thalions Hit 'Lionheart' den Jump'n'Run-Thron streitig zu machen.

Urige Gegner – Sprites lieben das Spielvergnügen ▶

◀ Dürfen wir vorstellen: Anthemis, die Schöne, Niedliche und Mutige

Anthemis heißt die Gute und ist eine Freude fürs Auge. Als ebenso blonde wie wohlproportionierte Heldin soll sie Entity *(übersetzt "Wesenheit")* unschädlich machen. Diese ist ein Monster allererster Kajüte und zugleich Namenspatronin des Loriciel-Games.

Die Vorgeschichte sei mit ein paar Sätzen kurz umrissen: Eben dieses Ungeheuer war jahrhundertelang der Schrecken des ganzen aus fünf Welten bestehenden Universums, bis der weise Milgram das Biest in einem Monolithen einschließen konnte. Dieser steinerne Knast erwies sich allerdings als nicht stabil genug; schon nach ein paar hundert Jahren konnte sich das Entity befreien und erneut über die Menschheit herfallen. Nebenbei zerbröselte es dabei gleich einmal den kompletten Gefängnisplaneten. Folglich wird mal wieder ein richtiger Held gesucht. Da Milgram selbst allerdings gerade etwas anderes vorhat, muß seine Tochter Anthemis diesen Job übernehmen.

Und prompt sehen wir in einer schicken Animation, wie die edelgeborene Anthemis in eine kraftstrotzende Barbarin im prall gefüllten Lederkostümchen mutiert. Boooah, aye!

Derart spärlich bekleidet geht's dann auch in die Schlacht. Je nach Level findet sich Anthemis in einer bestimmten Zeitzone wieder, in der natürlich auch eine Unzahl von passenden Gegnern auf sie wartet. So schnappen in der Urzeit bevorzugt Saurier nach ihren wohlgeformten Beinchen, während im finsteren Urwald diverse Killerpflanzen auf Walkürenjagd gehen.

▲ Dagegen hat Schwarzenegger keine Chance – zumindest in puncto Optik

Wie gut, daß Anthemis ihre Feuerbälle nicht im Schrank vergessen hat, denn mit denen kann sie besonders aufdringliche Nervtöter ohne größere Schwierigkeiten rösten. Lediglich die härteren Biester benötigen – wie üblich – die doppelte oder dreifache Dosis. Durch versteckte Power-Ups kann das streitbare Mädchen seine Feuerkraft gehörig aufpeppen und so den Gegner mit deutlich weniger Mühe von der Platte wischen. Vom Blitz bis zum Laser ist alles vorhanden, was Tod und Unheil verspricht. Einige Schriftrollen und andere magische Objekte lassen ein bißchen Adventure-Flair entstehen. So läßt ein Zauberstab verborgene Wege erscheinen. Ansonsten bietet Entity den bekannten Bonuskatalog, den wir schon in anderen Jump'n'Runs gesehen haben.

Aber was soll's? Schließlich gibt es noch andere Bereiche, in denen sich das Game hervortun kann. Sehen wir uns also mal die Grafik und Animation an! Und was da so über den Bildschirm flimmert, hinterläßt einen etwas zwiespältigen Eindruck. Über mangelnde Farbenpracht können sich Anthemis und die Monsterschar nicht beklagen. Die Gegnersprites sind liebevoll und recht "urviechig" gestaltet. Nur die Animation könnte etwas glaubwürdiger sein. Ein paar Zwischenphasen mehr hätten nicht geschadet. Gevatter Mittelmaß läßt also schön grüßen. Die Hintergrundgrafiken sind zwar herrlich bunt, werden aber nur einlinig über den Screen gescrollt. Das bedeutet, daß ein Baum, der nur wenige Meter von Euch entfernt steht, mit derselben Geschwindigkeit über den Monitor huscht wie der Berg am fernen Horizont. Moderne Jump'n'Run-Spiele arbeiten heute meist mit mehrlinigem Scrolling.

▲ *Eine Fantasy-geladene Story*

▼ *Das Monster-Repertoire ist reichhaltig*

Beim Sound sieht's ebenfalls durchwachsen aus. Die Hintergrundmusik dudelt ohne Höhen und Tiefen so vor sich hin. Nun ist die Mucke zwar nicht derartig schlecht, daß die Hand krampfhaft nach dem Lautstärkeregler tasten würde, aber so richtig doll isses auch nich'. Durchschnitt eben.

Fassen wir zusammen: Mit 'Entity' hat Loriciel ein Game gebastelt, das für eine schlechte Wertung mit Sicherheit zu gut ist. Andererseits dürften die kostümsprengenden Formen der Heldin auch das einzige sein, was man hier guten Gewissens als herausragend bezeichnen kann. Wer also gern mit einer wohlgerundeten Amazone in den Kampf ziehen und sich an künstlerisch gestalteten Gegnersprites erfreuen will, ist mit 'Entity' nicht übel bedient. Ich selbst bevorzuge allerdings den guten alten *Lionheart*. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	9

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Loriciel *und* **ASM** *laden ein zum*

ENTITY-GEWINNSPIEL

Seid gegrüßt, mutige und kampferprobte Freunde: Es erwartet Euch königliches Spielvergnügen made in Fronkraisch. Alles, was Ihr zu tun habt, ist:
die folgenden drei Fragen richtig zu beantworten, die Antworten auf ein Postkärtchen zu schreiben und dieses frankiert sowie mit Eurer hochwohlgeborenen Adresse versehen an unsere unten angegebene Redaktionsadresse zu schicken. Voilà, hier kommen die Fragen:

1.) Wie heißt die blonde Heldin des neuen Jump'n'Run-Spiels von Loriciel?
2.) Aus wie vielen Welten besteht das Universum bei 'Entity'?
3.) Wie viele Redakteure haben an dieser ASM mitgearbeitet? (Harhar!)

Unter den Einsendern mit drei richtigen Antworten verlosen wir fünfzehnmal ein Paket mit je drei topaktuellen Original-Spielen von Loriciel:

für PC TINY SKWEEKS, BEST OF THE BEST, D-DAY
für AMIGA TINY SKWEEKS, BEST OF THE BEST, ENTITY

Die nächsten zehn bekommen dann als Trostpreis je eine Diskette mit einer fetzigen Loriciel-Spieledemo und eine Metall-Ansstecknadel im Game-Design. Der Rest der Einsender geht leer aus – so ist das Leben, aber es gibt ja noch vier weitere Gewinnspiele in diesem Heft, somit noch mehr Chancen...
Vergeßt bei Euren Einsendungen bitte KEINESFALLS anzugeben, ob Ihr Euren Gewinn für Amiga oder für PC haben wollt! (Für den Fall, daß Ihr zu den Gewinnern gehören werdet – was wir doch hoffen wollen.)

Unsere Adresse: ASM, z. H. Anja, ENTITY-GEWINNSPIEL, Hessenring 32, 3440 Eschwege

Ach so: Der Einsendeschluß ist der 5. Mai – und alle, die Rechtsweg heißen, sind wie immer ausgeschlossen. Howgh!

TMHT – THE HYPERSTONE HEIST

Hersteller: **Konami**, empf. VK-Preis: **ca. 119 DM**, Muster von: **Hersteller**.

Teenage Mutant Hero Turtles – The Hyperstone Heist (Mega Drive)

Leonardo, Michelangelo, Raffael und Donatello haben sich schon auf mehr als einem Modul geprügelt und aller Wahrscheinlichkeit werden sie noch auf so manchem weiteren 'Blaue Augen' verteilen. Diesen Schluß legt das neue TMHT-Game The Hyperstone Heist nahe. Obendrein legt Konami damit auch eines seiner ersten Spiele für das Mega Drive vor. Um gleich einigen Puristen zuvorzukommen: Ja, der Titel des Games ist neu. Nein, das Game selbst ist es nicht. Wir haben es mit einer minimal veränderten Version des Super-Nintendo-Games Turtles in Time zu tun. Prügelspiele haben als Aggressions-Kompensator durchaus ihre Existenzberechtigung, so richtiges schweißnasses Kämpferfeeling mag jedoch nicht so recht aufkommen. Zu stereotyp sind die Gegner, die zwar verschiedene Waffen tragen, auch verschiedenfarbig gekleidet sind, ansonsten aber so gleich ausschauen wie das Klassentreffen in einer Clonfabrik. ■

hs

▲ *Die Turtles als Weltenretter*

▲ *Die Turtles in Action*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	7
Gesamtnote	9

»ZUFRIEDENSTELLEND«

LETHAL WEAPON (PC)

Test in: ASM 03/93, Hardware: 386er, Festplatte, VGA, unterst.: Joystick, Roland, AdLib, SoundBlaster, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

▲ *Peng, Du bist tot ...*

Doll isses ja nich' gerade, was uns da Ocean für den PC unter dem heißen Film-Titel Lethal Weapon unterjubeln will. Zumindest nach der ganz passablen Amiga-Version haben wir eigentlich ein wenig mehr als dieses eher laue Jump'n'Run-Lüftchen erwartet. Wie schon auf dem Commodore hat unser Chaotenduo Riggs und Murtaugh die Aufgabe, in L.A. kräftig aufzuräumen. Die tapferen Polizisten müssen sich schon bald gegen allerlei Gesindel wehren, das ihnen mit MG und Flammenwerfer ans Leder will. Selbstverständlich dürft Ihr mit gleicher Münze zurückzahlen und kräftig in der Gegend 'rumholzen. Wer auf ein furioses Ballerspiel hofft, sollte seine Erwartungen nicht allzu hoch schrauben, denn Lethal Weapon macht auf dem PC nicht allzu viel her. Die Grafik ist recht mau und auch Scrolling und Musik laden nicht unbedingt zur munteren Gangsterjagd ein. Umwerfend ist das Ganze wahrlich nicht. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kanalratten

DALEK ATTACK

System: **Amiga**, geplant für: **ST, C64, PC, Spectrum, Amstrad**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Admiral Software**, England, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Gnadenlos werde ich beschossen, während ich krampfhaft versuche, mit meinem Flieger den Bohrerspitzen und Steinen auszuweichen. Doch dann erreiche ich mit letzter Kraft die rettende Leiter nach oben. Schnell noch zwei Mutanten erledigt, und schon geht es zu Fuß in den Straßen Londons weiter.

Und hier geht es darum, Geiseln zu befreien, die von den Daleks im Jahre Zweitausendsowieso entführt wurden. Gefangen gehalten im Alien-Schleim, machen ein oder zwei Spieler zunächst die englische Metropole, dann Paris, New York und Tokio unsicher, bevor sie dann zum Planeten Skaro fliegen und dort den Anführer Davros gefangennehmen müssen.

Zunächst mit einfachster Bewaffnung ausgerüstet, könnt Ihr unterwegs Bomben, Laser und größere Schußkraft aufsammeln. Außerdem gibt es die genreüblichen Extras. Es gilt, Gebäude zu erklimmen und zu durchsuchen, Eingänge freizusprengen und so ganz nebenbei auch allerlei Gegnergesocks zu eliminieren sowie Gegenstände zu inspizieren.

Game over

Klingt eigentlich recht spannend, wären da nicht jene programmiertechnischen Feinheiten, die einem den Spaß gründlich verderben. So ist das ruckelige Scrolling des Hintergrunds nicht zu übersehen, und auch sonst ist die grafische Gestaltung ziemlich dürftig. Viel schlimmer ist aber folgendes: Ich springe von einer Fensterbank auf die Straße herunter, wo einer schon mit Wumme auf mich wartet. Noch bevor ich überhaupt gelandet bin, ist das "game over".

An einer anderen Stelle *(im Zwei-Spieler-Modus)* ist urplötzlich meine Spielfigur verschwunden, obwohl noch vier der insgesamt fünf Leben angezeigt werden. Während sich Martin tapfer durchkämpft und eifrig rumballert, wechselt plötzlich der Screen, und ich finde meine Figur an anderer Stelle vor, während Martins Sprite scheinbar den Löffel abgibt.

"Die Ratten verlassen das sinkende Schiff – und dieses Spiel"

Manchmal genügt sogar ein gegnerischer Treffer, um ein Leben zu verlieren - da trösten einen dann auch nicht die fünf Continues, die einen eh nur an den Anfang des zuletzt bearbeiteten Levels führen. Nach einer Weile kennt man aber so ziemlich alles und wird aufs Schlimmste vorbereitet sein, denn der Zufallsgenerator ist ziemlich armselig.

▲ ***Selbst "Jack the Ripper" würde vor diesem Spiel flüchten***

Auch der Sound ist nicht der Rede wert - entweder FX oder Musik, beides zusammen geht nicht. Ist aber auch nicht schlimm, denn so besonders sind sie beide nicht. Wenn ich daran denke, daß das Ding auf den C64 konvertiert werden soll, ahne ich bereits jetzt Schreckliches.

Daß es "nur" ein Mangelhaft wurde, liegt letztendlich daran, daß etwas Motivation vorhanden ist, die einem bei längerem Spielen aber sehr schnell vergehen kann. ■

Klaus Trafford

◀ ***Guck mal, wer da flitzt – zum Gruseln, diese Animation***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound/FX	5
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Diamantenfieber

TEARAWAY THOMAS

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Global Software**, England, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Es soll ja Spiele geben, die trotz ihres simplen Gameplays eine sehr hohe Motivation vorweisen. TEARAWAY THOMAS ist das aktuelle Beispiel hierfür.

Die Aufgabe des Spielers besteht nämlich darin, in 50 Levels und einigen Bonus- und Geheimstages diverse Diamanten, Bonusgegenstände, Levelsprünge und etliches mehr aufzulesen und dabei "tierischen" Feinden aus dem Wege zu gehen. Kommt Euch bekannt vor, gelle? Ist halt ein Jump'n'Run aus der Oldie-Kiste.

Der Titelheld hüpft mit einem Mehrfachsalto von Ast zu Wegweiser usw., hangelt sich an Seilen entlang oder latscht einfach von links nach rechts oder umgekehrt und sieht dabei sehr niedlich aus. Jede Berührung mit kreuchendem oder fleuchendem Getier kostet wertvolle Sekunden, und da man nicht ewig Zeit hat, wird man ziemlich schnell eines von drei Leben verlieren, bevor der rettende Ausgang erreicht ist.

Das Ganze kommt uns ziemlich bekannt vor - und da haben wir auch schon den Knackpunkt: Das Game kommt mindestens drei Jahre zu spät. Wenn's denn wenigstens ein Budget-Spiel wäre, aber nein! Volle Knete für schlichte Grafik, einigermaßen schnelles und sauberes Scrolling, Sound, der wie ein *(guter)* 64er-Track klingt, und eine Code-Abfrage, für die eine Lupe empfehlenswert wäre, so klein wurden die Zahlen auf das beiliegende Blatt gedruckt.

Aber: Die Motivation ist sehr hoch, wobei es wünschenswert gewesen wäre, hier und da Paßwörter einzufügen - aber naja: Jedenfalls ist der Spielspaß bei **Tearaway Thomas** sehr hoch anzusiedeln. Wäre das **Global Software-Produkt** billiger, bekäme es sogar ein "Gut" von mir. *Mein* empfohlener Verkaufspreis: 30 DM.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	alt
Motivation	9
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

◀ Diamonds are forever

Wer schläft, schwimmt nicht

Mit Stephen King hat SLEEPWALKER von OCEAN nichts zu tun. Vielmehr verbirgt sich dahinter ein überaus witziges Strategie-Action-Gemisch, dessen Spielziel etwas an die guten alten Lemminge erinnert.

SLEEPWALKER

System: **Amiga**, geplant für: **PC, ST, C64**, empf. Vk-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Es geht nämlich auch hier darum, jemanden an einer buchstäblichen Himmelfahrt zu hindern. Dieser Jemand heißt Lee und ist ein ganz normaler Junge, der als einziges Laster sein ewiges Schlafwandeln hat. Wäre da nicht sein aufmerksamer Hundefreund Ralph, würde es Lee schon lange nicht mehr geben.

Auch in dieser Nacht gibt Lee keine Ruhe, tritt in einer köstlichen Anfangssequenz seinem Hund auf den Allerwertesten und steigt dann aus dem Fenster, um über Dächer und Stromleitungen, durch Kanalschächte und Aufzüge zu steigen, ohne sich irgendwelcher Gefahren bewußt zu sein.

Ralph muß das Schlimmste verhindern, indem er den Jungen zum einen in die richtige Richtung "schiebt", auf alle Fälle aber vor ihm eventuelle Gefahrenquellen oder Gegner erreicht und diese beseitigt. Das klingt recht einfach, aber das ist es weiß Gott nicht, denn **Ocean** hat sehr viele Schikanen eingebaut, mit denen Ihr anfangs nicht rechnen werdet. Joystickbeherrschung ist ebenfalls angesagt, vor allem dann, wenn Lee in die Höhe "gehievt" werden muß, was ein korrektes Timing erfordert.

Comichaft sind nicht nur die Figuren, auch die Animation erinnert an Motive, wie wir sie aus US-Zeichentrickserien kennen. So die berühmte Sequenz, wo einer über einem Abgrund gerät *(in diesem Falle stets Ralph)*, stehen bleibt, nach unten schaut, schließlich ein entsetztes Gesicht macht und nach unten fällt.

Ralph tut sich nicht viel dabei, für Lee könnte so etwas schon tödlich sein, und dann ist eines von *(wahlweise)* drei oder fünf Leben futsch *(es gibt aber Continues)*. Ansonsten wird bei jeder Kollision ein Stückchen Energie *(Schlaf)* abgezogen, die man aber durch Aufnahme von Bonusgegenständen wieder auffrischen kann.

Die Grafik weiß sehr zu gefallen, der Sound ist nicht so aufregend, schlecht isser deswegen aber nicht. Neben den eigentlichen Spiellevels gibt es Bonus-Stages, in denen jede Menge Punkte, Extras usw. geholt werden können. Ein Level ist bewältigt, wenn Ralph seinen zweibeinigen Freund sicher zum Ausgang geleitet hat.

Sleepwalker macht einen Heidenspaß, und darauf kommt es an. Einen Hit-Stern zu vergeben, habe ich mir diesmal verkniffen, doch ein Probespielchen sei dringend angeraten. Und nicht gleich verzweifeln, wenn Euch Lee ein paarmal ins Wasser fällt - Ihr wißt ja: Wer schläft, schwimmt nicht... ■

Klaus Trafford

▲ *Gullydeckel offen? Mach ihn "dicht"!*

▲ *Schön hier geblieben!*

▲ *Radioaktiver Zwischenfall*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Für das SUPER NINTENDO Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY

PARODIUS

ASM 5/93

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.

Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Parodiesisch praller Weltraumballer-Knaller

Als wabbelgesichtiger Oktopus Parodius rettest Du mit Deinen Freunden die Welt vor der roten Riesenkrake. Doch zuvor lauern tierisch komische Gegner auf Dich. Alle wollen Dein Raumschiff entern. Doch Du zeigst ihnen, daß hier allein nur Du etwas zu lachen hast – in diesen witzigen und spannenden Superspielen der Extraklasse für Deinen GAME BOY, Dein NES und Dein Super NES.

Play Time 11/92:
"Für Liebhaber dieses Spiels ein Muß."

7 Level • 1 Spieler • System: NES

VIDEO GAMES 6/92:
"Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe."

POWER PLAY 7/91
"Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game Boy Software."

ASM 6/91
"Gigastark. ... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."

9 Level • 1 Spieler
System: GAME BOY

8-Megabit-Spiel
7 Level • 1-2 Spieler
System: SNES

POWER PLAY 10/92:
"...was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig."

VIDEO GAMES 1/93:
"Durch den himmelhohen Spielwitz, die innovativen Gegner und die perfekte Spielbarkeit verdient Parodius den Titel 'Bestes Ballerspiel aller Zeiten.' Wer's noch nicht hat, ist selber schuld."

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50
Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen Game Boy und Dein Nintendo Entertainment System.

KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 93/090

Preiswertes Pärchen

Das neue Spielprogramm kann noch so schön sein – ohne Musik und Geräusche lockt es niemanden aus dem Wald. Auch der PCler will heute ordentlich was auf die Ohren kriegen. Der große Dschungel unterschiedlicher Sound-Lösungen für den PC ist inzwischen kaum noch zu überblicken. Immer wieder ragen jedoch einzelne Produkte heraus. Sei es, daß sie aufwendigere Sampling-Technik bieten, mehr Software mitbringen, im Einsatz weniger technische Probleme versprechen oder einfach preiswerter sind als die durchschnittliche Soundkarte. Mit den ESCOM-Powersound-Geschwistern stellen wir Euch zwei Karten vor, die erschwinglich und zu gängigen Standards kompatibel sind.

▲ ***Gruppenbild mit Boxen: links die 'ESCOM Powersound Pro Stereo', rechts die kleinere 'Powersound 2.7'. Man sieht Lautstärkeregler und Anschlüsse für Mikro, Kopfhörer sowie Line-In***

Oh, ihr seligen Amiga-Benutzer, würdet Ihr doch Euer Glück erkennen! Hat Euch doch das Schicksal vor dem schweren Los bewahrt, eine Soundkarte auswählen, einbauen und vor allem konfigurieren zu müssen!" Dieser epische Seufzer eines PC-Spielefreaks findet seinen Grund im Dunkel der Geschichte – in jener Zeit, als man die ersten PCs als reine Büro-Arbeitsgeräte konzipierte.

"Wofür braucht man bei einer Datenerfassungs- und Textverarbeitungsmaschine schon eine großartige Musik- und Geräuschausgabe? Ein simpler Signalpiepser tut's auch!" So mögen sich die Konstrukteure des IBM-PC gedacht haben, der den Standard für eine ganze Welt "kompatibler" PCs setzte. Irgendwann fingen dann Leute an, auf den nüchternen Büromaschinen zu spielen. Diesen hatte man nämlich inzwischen durchaus brauchbare Grafikstandards spendiert – bloß der öde Piepser ging mächtig auf die Spielernerven.

Da der PC ein offenes System ist, das sich durch Steckkarten erweitern läßt, entdeckten bald verschiedene Hersteller das Sound-Defizit und boten Karten an, die – softwaremäßig entsprechend angesteuert – den Spielen die rechte akustische Begleitung liefern konnten. Einige dieser Karten fanden im Laufe der Zeit weite Verbreitung und wurden von den Software-Entwicklern irgendwann als Standard anerkannt. Heute spielt bei einer Soundkarte neben Preis und Technik vor allem die Frage eine Rolle, inwieweit sie zu diesen Standards kompatibel ist – und sich insofern auch mit der gängigen Software verträgt.

Knuffiges Kärtchen

Die ESCOM Powersound 2.7 (hergestellt von Aztech als 'Sound Galaxy') ist eine der preisgünstigsten Soundkarten überhaupt. Sie verfügt über eine elfstimmige FM- Klangerzeugung, die kompatibel zur klassischen Adlib-Karte ist, sowie über einen eingebauten 8-Bit-Sampler und einen Digital-Analog-Konverter. Als Ganzes ist sie kompatibel zum SoundBlaster 2.0, und dies in sehr hohem Maße: Bei allen von uns getesteten Spielen und Sound-Anwendungen verhielt sie sich genau so wie der SoundBlaster, der den verbreitetsten Standard darstellt. Wie dieser wird auch die Powersound mit Hilfe von Steckbrücken (Jumpern) auf einen Interrupt und eine Ansprechadresse eingestellt – die Kanalnummer für den direkten Speicherzugriff (DMA) ist fest vorgegeben. Das Jumper-Verfahren erfordert sorgfältiges Überlegen vor dem Einbau und im Konfliktfall einen nochmaligen Wiederausbau. Andererseits ermöglicht diese Lösung es, die richtigen Werte von Hand festzulegen, bevor der Rechner gestartet wird und wegen eines vorhersehbaren Konfigurationskonflikts abstürzen kann.

Anders als der SoundBlaster 2.0 arbeitet die Powersound 2.7 auch hervorragend mit sehr schnellen PCs (etwa 486ern mit 50 MHz Taktfrequenz) zusammen. Das gilt auch für das Aufnehmen und Abspielen von Samples.

Die Wiedergabe von Musik und Geräuschen geschieht über einen eingebauten kleinen Verstärker mit Lautstärkeregler. Wer volle Dröhnung möchte, kann die heimische Stereoanlage dahinterschalten. Für Kopfhörer und kleine Lautsprecherboxen reicht jedoch die Leistung des 2,5-Watt-Verstärkerchens voll aus. Ein Paar Mini-Boxen liegt jeder der ESCOM-Karten praktischerweise schon bei. Ein eingebauter Anschluß für PC-Joysticks und MIDI-gesteuerte Musikinstrumente, der sich per Jumper aktivieren und stillegen läßt, rundet die Sache ab.

An Software bekommt der Powersound-2.7-Käufer neben einem Testprogramm und Treibern für Windows noch eine residente Musikbox mit einem runden Dutzend FM-Songs, außerdem zwei Samplingprogramme und zwei "Multi-

media"-Kombispieler mitgeliefert, je einmal für DOS und Windows.

Diese Karte bietet tatsächlich alles, was der PC-Spieler braucht (viele Grüße an die Jungs mit dem alkoholfreien Bier!), nicht mehr und nicht weniger. Sie ist problemlos zu handhaben und verursacht auch kein Kopfzerbrechen bei der Installation.

Luxus für Technikfreaks

Die große Schwester der Powersound 2.7 heißt Powersound Pro Stereo. Wie der Name schon vermuten läßt, verfügt sie über Ein- und Ausgänge in Stereo. Darüber hinaus ist bei ihr auch die FM-Klangsynthese aufwendiger gestaltet: Vier Klangerzeuger erlauben den Einsatz von insgesamt 20 Stereo-Stimmen und liefern einen transparenteren, volleren Klang als die kleinere Karte.

Die Konfiguration ist bei der Powersound Pro Stereo nicht ganz so einfach wie bei ihrer kleinen Schwester. Interrupt, Adresse und DMA-Kanal (!) werden nur über Software eingestellt. Solange das Einstellprogramm jedoch noch nicht installiert ist, gelten für die Karte die vom Hersteller vorgegebenen Standardwerte. Wenn man Pech und ein paar andere Steckkarten im Rechner hat, die zufällig die gleichen Werte verwenden, kann das zum Absturz führen.

Zum anderen gibt es bei der großen Karte aber auch einfach mehr zu entscheiden. Sie verfügt nämlich noch über einen AT-Bus-Anschluß für preiswerte CD-ROM-Laufwerke (etwa das ebenfalls von ESCOM angebotene Mitsumi-Modell). Für diesen Anschluß gilt es ebenfalls, einen Interrupt bereitzustellen – per Jumper. Auch wer ein CD-ROM auf SCSI-Basis an die 'Pro Stereo' anschließen will, kann dies tun. Er muß dazu allerdings zunächst die Karte mit einem SCSI-Chip aufrüsten, der gegen Aufpreis erhältlich ist. Auch die Werte für den SCSI-Anschluß werden per Jumper eingestellt.

Über die Kompatibilität zu Adlib und SoundBlaster Pro II hinaus kann die große ESCOM-Karte noch die weniger verbreiteten Standards Covox Speech Thing und Disney Sound Source emulieren. Im Test harmonierte sie allerdings nicht so reibungslos mit der gängigen Spielesoftware wie ihre kleine Schwester. So erkannte etwa Space Quest 5 zwar den Adlib-kompatiblen Teil für die FM-Musik. Der SoundBlaster-kompatible Teil der 'Pro Stereo' blieb dem neuen Sierra-Hit allerdings ebenso verborgen wie Lucas Arts X-Wing. Immerhin ließ sich die Geräusch-Sektion bei Space Quest 5 auf die emulierte Disney Sound Source umleiten. X-Wing war mit der 'Pro Stereo' bei uns nur zu Adlib-Musik, nicht aber zu Digi-Sound zu bewegen. Das muß allerdings nicht immer und auf jedem PC so sein. Einen sehr guten Eindruck konnte der kräftige 4-Watt-Verstärker hinterlassen, der auch größere als die mitgelieferten Boxen problemlos versorgt.

In puncto Software bietet die große Karte zusätzlich zu den schon genannten Programmen noch eine residente Sprachausgabe für englische Texte, die mit einer editierbaren Lexikondatei arbeitet.

Beide ESCOM-Soundkarten sind einen Kauf wert. Wer wirklich nur eine akustische Spielbegleitung wünscht, ist mit der '2.7' unserer Meinung nach optimal bedient. Wer mit einem CD-ROM-Anschluß und erweiterten Multimedia-Fähigkeiten liebäugelt, sollte zur 'Pro Stereo' greifen. Preiswert sind beide Karten allemal. ■

sz

Editing File: C:\MMSND\GMASTER\TEST.VOC
Size of File: 52181
Sample Rate: 11000
Playing Time: 4.693 1.190
1:81
Fast Slow Rate Pitch
Volume Mixer More Pack

▲ *Geräusche selbst sampeln – im VOC- und WAV-Format*

ESCOM POWERSOUND 2.7

System: **PC** *(8-Bit-Steckplatz)*, empf. VK-Preis: **139 DM**, Hersteller: **Aztech/ESCOM**, Muster von: **ESCOM**.

ESCOM POWERSOUND PRO STEREO

System: **PC** *(16-Bit-Steckplatz, ab 80286)*, VK-Preis: **259 DM**, Hersteller: **Aztech/ESCOM**, Muster von: **ESCOM**.

++ +++++ Letzte Meldung +++++++

Kurz nach Redaktionsschluß trudelte bei uns der erste Screenshot zu **Interplays** neuestem Jump'n'Run **The Lost Vikings** ein. Dieses wird ab Sommer '93 für das SuperNes sowie für PC und Amiga erhältlich sein. Wir sind glücklich darüber, Euch bereits jetzt das erste Bild der PC-Version zeigen zu können. Mehr Informationen und Bilder im News-Teil der nächsten ASM.

Was ist noch preisgünstiger, als eine Powersound-Karte zu kaufen?

Ganz einfach: eine zu **GEWINNEN!**
Und genau das könnt Ihr jetzt tun.

ESCOM und die ASM verlosen
1 x eine Soundkarte 'ESCOM Powersound Pro Stereo'
4 x eine 'ESCOM Powersound 2.7'

unter allen, die uns auf die folgende Frage die richtige Antwort schreiben:

ESCOM®

Welche drei Parameter spielen bei der Konfiguration einer PC-Soundkarte eine wichtige Rolle?

Der Einsendeschluß ist der 5. Mai, Herrn Rechtsweg haben wir wie immer ausgeschlossen, und unsere Adresse ist:
ASM, z. H. Anja, ESCOM-GEWINNSPIEL, Hessenring 32, 3440 Eschwege

Viel Glück!

Adventures

Operation Ursuppe

Der Mann mit dem Goldenen Besen ist zurück! Nach längerer Ruhezeit macht sich Roger Wilco wieder auf die Parkett-Kosmetiker-Socken, um in den bewohnten Teilen des Universums ordentlich aufzuräumen. Und daß das nicht ganz ohne Pannen und Überraschungen abgeht, dürfte Kennern der Space-Quest-Saga klar sein...

SPACE QUEST V - THE NEXT MUTATION

System: **PC** *(VGA, EGA, mind. 286/20, 386/33 empfohlen, 8 MB auf der Festplatte, unterstützt AdLib, SoundBlaster, Roland, Pro Audio Spectrum, Thunder Board)*, geplant für: **Macintosh**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra, U.S.A.**, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Der Held*

Von dem Ruhm, schon viermal die Menschheit vor dem Untergang gerettet zu haben, läßt sich nicht allzu lange leben. Das muß auch Roger Wilco, Besenschwinger aus Überzeugung, erfahren. Und so dauert es nicht lange, bis er sich nach seinen Zeitreise-Abenteuern im vierten *(oder 12.?)* Teil der Saga Gedanken machen muß, wie er nun seinen Lebensunterhalt verdienen soll. Da kommt ihm die Anzeige der SpaceCon-Akademie, die noch abenteuerlustige Kadetten sucht, gerade recht.

»Intergalaktischer Dauerbrenner mit Tiefgang«

Und kurze Zeit später ist er hoffnungsvoller Aspirant auf eine Kapitänsposition in der Sternenflotte und schiebt (Putz-)Dienst auf der Ausbildungsstation. So schön der Traum vom eigenen Kommando auch ist, der Weg dorthin ist mit Hindernissen gepflastert: Einerseits ist Roger wohl doch nicht das Genie, für das er sich so gerne hält, andererseits läßt sein Ausbilder, ein gewisser Captain Raems T. Quirk, keine Gelegenheit aus, um dem Kadetten zu zeigen, wer die meisten Streifen an der Uniform hat. Doch durch einen durch eine Maus verursachten Fehler im Schulcomputer kommt Roger als angeblich bester Absolvent der Akademie schließlich doch noch zu Kapitänswürden – stilgerecht als Kommandant eines intergalaktischen Mülltransporters...

Bleib cool, Roger ▶

Intergalaktische Ferkeleien

Die Mannschaft der SCS Eureka ist von ihrem neuen Vorgesetzten nicht unbedingt begeistert *(sein Vorgänger hatte übrigens einen bedauerlichen Unfall, bei dem eine Luftschleuse eine gewisse Rolle spielte)*, aber man rauft sich zusammen und versucht, seinen Pflichten nachzukommen. Nachdem Roger seinem Chefingenieur Cliffy nach einer Schlägerei in einer Weltraumbar aus der

Antje meint:

Selten so gelacht! Roger Wilcos neueste Abenteuer werden nicht nur Adventure-Fans begeistern – für Film- und Fernsehkenner sind sie ebenfalls ein absolutes Muß. Die vielen Doppeldeutigkeiten und Anspielungen aus diesem Bereich lassen einen die gute Laune nie verlieren, auch wenn die Puzzles vielleicht nicht immer die allerheißesten sind. Toll ist auf jeden Fall die Grafik gelungen, sie paßt sich dem abgedrehten Thema bestens an. Man muß den Jungs und Mädels bei Sierra wirklich einmal mehr bescheinigen, daß sie wissen, wie man echt gute Unterhaltung macht – auch wenn das Programm mal wieder sehr speicherintensiv ist!

»SEHR GUT«

Bredouille geholfen hat *(was der Kneipe nebenbei schlecht bekommen ist)*, verbessert sich das Betriebsklima.

Und aus der Routinearbeit wird schnell Streß, als die Saubermänner einer intergalaktischen Ferkelei auf die Spur kommen: Gentechniker haben ein Süppchen gekocht, daß die Menschen zu Pukoids, schleimspuckenden und bösartigen Mutanten, werden läßt. Dagegen muß natürlich etwas unternommen werden – nicht zuletzt deshalb, weil eine gewisse Beatrice Wankmeister, in der Roger seine zukünftige Frau wiedererkannt hat, sich in der Gewalt der Mutanten befindet.

Die werden übrigens von dem nicht ganz astreinen Captain Quirk angeführt und haben das Kampfschiff Goliath in ihre Gewalt gebracht. Doch das ist noch nicht alles, denn da ist aus Space Quest II immer noch eine Rechnung offen, die ein weiblicher Kopfgeldjäger-Droide endlich begleichen möchte. Und so hat Roger alle Hände voll zu tun, um die Angelegenheit doch noch zu einem Happy End zu führen.

Inspirationshilfen

Die Weltraumhatz wird zu einem Ausflug durch die Klassiker der Science-Fiction-Filme. *Star Trek* und *2001* sind die Hauptquellen, von denen sich Mark Crowe, der diesmal für die Story allein verantwortlich ist, hat inspirieren lassen. Aber auch Anleihen aus *Logan's Run*, *Die Fliege* und *Alien* sowie diversen anderen Filmen sind immer wieder zu finden. Die Zitate fügen sich nahtlos zu einer lustigen und spannenden Story zusammen, die allerdings ziemlich linear verläuft.

Der Rest von **Space Quest V – The Next Mutation** ist gewohnte **Sierra**-Qualität: edelste Grafiken, ein stimmungsvoller und origineller Soundtrack mit Digi-Effekten, viel vorder- und hintergründiger Humor sowie die altbewährte Icon-Steuerung. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ist eher moderat, kleinere Geschicklichkeitseinlagen sorgen für Abwechslung. Alles in allem ein Spiel, das zwar nicht unbedingt vor Originalität strotzt, für Wilco-Fans aber ein Muß ist. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

▲ **Eine gelungene Rettungsaktion**

▲ **Ein Mega-Schleimbeutel**

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist – aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!

Quicksoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6% Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

31,6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
1869	DV	68.37	82.04
1869 Amiga 1200/4000	DV	68.37	-
A.T.A.C.	DA	82.04	95.72
A-Train	DV	68.37	95.72
An American Tail		54.68	54.68
Alone In The Dark	DV	-	88.89
Alien Breed 1993	DA	20.48	-
Aquatic Games	DA	58.10	-
Ashes of Empire	DA	68.37	82.04
Apidya	DA	54.68	-
Airbus A 320	DA	88.89	95.72
Battletoads	DA	47.85	47.85
B-17 Flying Fortress	DA	82.04	102.56
B.C.Kid	DA	47.85	-
Bargon Attack	DA	Vorb.	61.52
Battle Team	DV	68.37	82.04
Beast 3 (Psygnosis)	DA	61.52	-
Bill's Tomato Game	DA	61.52	-
Bundesliga Man.Pro.2.0	DV	68.37	68.37
Civilization	DV	78.62	102.56
Car and Driver	DA	-	75.20
Carrier Strike	DA	68.37	68.37
Chaos Engine	DA	47.85	Vorb.
Conquest of the Longbow	DV	82.05	82.05
Combat Classics	DA	54.68	68.37
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Comanche Max.Overkill	DV	-	95.72
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Cobra Mission	DA	-	109.40
Curse of Enchantia	DV	82.04	82.04
Cruise for a Corps VGA	DV	61.52	68.37
Creatures	DA	54.68	-
Cyberblast	DA	41.01	-
Cytron	DA	47.85	-
D-Generation	DA	27.33	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Daughter of Serpents	DA	61.52	78.62
Desert Strike	DA	58.10	-
Dark Seed	DV	68.37	88.89
Dark Half		Vorb.	82.04
Darklands	DA	Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	47.85	-
Das Schwarze Auge	DV	75.21	82.04
Death Knights of Krynn	DV	68.37	61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20
Die Kathedrale	DV	82.04	82.04
Discovery	DV	61.52	68.37
Doodle Bug	DA	47.85	-
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	68.37
Eco Quest	DV	75.20	82.04
Einmal Kanzler Sein	DV	64.30	29.90
Eishockey Manager	DV	Vorb.	Vorb.
Elvira 2	DV	68.37	82.04
Elite Plus	DA	-	88.89
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.
Eternam	DV	-	75.20
European Championship	DA	47.85	61.52
Epic	DA	61.52	75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon Collection	DA	34.16	-
Falcon 3.0	DA	-	102.56
Fire and Ice	DA	47.85	Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DA	-	102.56
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	102.56
Gobliins 2	DV	68.37	88.89
Gods	DA	54.68	68.37
Global Effect	DA	68.37	68.37
Global Conquest	DA	Vorb.	95.72
Gunship 2000 VGA	DA	82.04	102.56
Heart of China	DV	68.37	82.04
Harrier Jump Jet	DA	-	102.56
Hexuma	DV	82.04	82.04
History Line	DV	82.04	82.04
Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	27.33	68.37
Indiana Jones 4	DV	82.04	88.89
Incredible Machine	DV	-	68.37
Inca	DV	-	95.72
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	47.85	-
James Pond	DA	17.06	-
Jim Power	DA	47.85	-
John Madden Football	DA	58.10	-
John Madden Football 2	DV	-	68.37
KGB	DV	58.10	64.95
Kaiser	DV	88.89	88.89
Kings Quest 5	DV	68.37	95.72
Kings Quest 6	DV	-	82.04
Legend	DA	61.52	68.37
Legacy	DV	Vorb.	95.72
Legends of Valour	DA	82.04	82.04
Leisure Larry 5	DV	64.95	82.04
Legend of Kyrandia	DV	64.95	75.20
Lemmings	DA	54.68	68.37
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54.68	61.52
Lemming 2	DA	61.52	68.37

Programm		Amiga	IBM
Lethal Weapon	DA	47.85	61.52
Lionheart	DA	54.68	-
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA	- 102.56	
Links Mauna Kea	DA	- 41.00	
Lure of the Temptress	DV	61.52	68.37
Lord of the Rings 2	DA	68.37	68.37
Locomotion	DV	47.85	61.52
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	47.85	-
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mad TV Data Disc	DV	20.49	20.49
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/First Sam.		61.52	
Metallic Power Compil.	DA	61.52	
Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4	DV	-	82.04
Microprose Golf	DA	59.00	
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04
No Second Price	DA	47.85	-
Nigel Mansell Gr.Prix	DA	54.68	61.52
Nova 9		Vorb.	82.04
Premiere	DA	47.85	-
PGA Golf Plus	DA	61.52	68.37
Perfect General	DA	75.20	75.20
Perfect General Data	DA	41.00	47.85
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Parasol Stars	DA	47.85	-
Pinball Dreams	DA	47.85	61.52
Pinball Fantasies	DA	54.68	-
Pinball Illusions	DA	Vorb.	-
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	75.21
Populous 2 Data Disc	DV	34.16	-
Pool Archer McClean	DA	47.85	Vorb.
Pools of Darkness		60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3	DV	68.37	82.04
Project-X	DA	47.85	-
Putty	DA	47.85	-
Quest for Glory 2		82.04	82.04
Quest for Glory 3	DV	-	82.04
Railroad Tycoon	DA	82.04	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72	-
Red Zone	DA	54.68	-
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Rise of the Dragon	DV	68.37	82.04
Road Rash	DA	58.10	-
Sensible Soccer 92/93	DV	47.85	-
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	-
Shadowworlds	DA	47.85	-
Sherlock Holmes	DV	- 88.89	
Sleepwalker	DA	54.68	-
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52	75.20
Sim Earth	DV	82.04	82.04
Stunt Island	DV	-	88.89
Startrek 25th Anniver.	DV	Vorb	88.89
Starflight 2	DA	54.68	68.37
Striker	DA	47.85	-
St.Thomas	DV	68.37	82.04
Street Fighter II	DA	54.68	61.52
Strike Commander	DA	- Vorb.	
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA -	75.21	
Spellcasting 301		-	64.95
Space Quest 4	DV	68.37	82.04
Space Quest 5		-	82.04
Space Shuttle	DV	61.52	109.40
Super Cars 2	DA	20.48	-
Super Tetris	DA	68.37	78.62
Super Hero	DA	61.52	-
Summer Challenge	DA	-	68.37
Summoning		-	68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DV	68.37	82.04
The Legacy	DA	-	88.89
The Siege		-	68.37
Turrican	DA	17.06	-
Turrican 2	DA	13.64	-
Turrican 3	DA	Vorb.	-
Transartica	DV	61.52	75.20
Ultima 6	DA	68.37	75.20
Ultima 7	DA	-	75.20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV	-	95.72
Ultima Underworld	DA	-	82.04
Ultima Underworld 2 DA	-	75.21	
Vroom	DA	47.85	-
Vroom Data Disc	DA	34.16	-
Vikings-Fields of Conq.		47.85	Vorb.
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA	47.85	61.52
Wayne Gretzky 3	DA -	82.04	
Wax Works	DV	68.37	82.04
Walker	DA	61.52	-

Programm		Amiga	IBM
Ween	DA	61.52	82.04
Whale's Voyage	DV	68.37	75.20
Winter Challenge	DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardy 7		-	82.04
Wing Commander	DV	82.04	-
Wing Commander 2	DV	-	82.04
Wing Commander 2 Op.I	DA	-	41.00
Wing Commander 2 Op.2	DA	-	41.00
WWF Wrestling 2	DA	61.52	68.37
X-Wing	DA	-	88.89
Zool	DA	47.85	-
Zyconix	DA	37.58	47.85

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

SUPER NES / FAMICON

Super NES ohne Spiel	US 279.96
Adapter deutsch/us	49.96
Adapter us/deutsch	49.96
Adapter deutsch/jap	49.96
Addams Family	US 117.96
Aliens	US 130.96
Arcana	US 128.96
American Gladiators	US 119.96
Amazing Tennis	US 123.96
Axelay	US 124.96
Bart's Nightmare	US 122.96
Blues Brothers	US 134.96
Bulls VS Lakers	US 129.96
Castlevania 4	US 128.96
Chessmaster	US 127.96
Cool World	US 120.96
Cybernator	US 120.96
D-Force	US 114.96
Death Valley Rally	US 120.96
Dinosaurs	US 118.96
Extra Innings	US 109.96
F-Zero	US 99.96
Faceball 2000	US 120.96
Final Fight	US 108.96
Golden Fighter	US 113.96
Gun Force	US 128.96
Hook	US 129.96
Hyperzone	US 110.96
Imperium	US 120.96
Joe and Mac	US 116.96
Lemmings	US 124.96
Magic Sword	US 120.96
Mystical Ninja	US 119.96
Out of this World	US 130.96
Parodius	US 129.96
Prince of Persia	US 134.96
Race Drivin	US 134.96
Robocop 3	US 119.96
Super Battletank	US 126.96
Super Off Road	US 108.96
Super WWF Wrestling	US 99.96
Super R-Type	US 78.96
Super Double Dragon	US 124.96
Super Tennis	US 96.96
Super Ghouls 'n Ghosts	US 109.96
Super Adventure Island	US 106.96
Super Mario Cart	US 134.96
Super Contra IV	US 119.96
Super Bowling	US 134.96
Super Slam Dunk	US 124.96
Super Goal	US 118.96
Super Pang	US 120.96
Super Strike Eagle	US 132.96
Super Aleste	US 129.96
Super Soccer	US 117.96
Super Star Wars	US 118.96
Spindizzy	US 120.96
Space Football	US 123.96
Spanky's Quest	US 116.96
Street Fighter II	US 139.96
Soul Blazer	US 129.96
Tom and Jerry	US 122.96
Toxic Crusaders	US 120.96
Turtles IV	US 124.96
World League Soccer	US 108.96

Auf alle Computerspiele in unserem Programm...
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.
Die Ladenpreise schwanken.
Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter „Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis: DM 79,95
79,95 × 0,684 = **54,69**

Vorteile für Euch:

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Memminger Künstler phantasien

PHOENICS C.R. PRESENTS
JONATHAN
THE NEXT ARTVENTURE

◀ *Ein Anfang wie im Kino*

JONATHAN

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf. Vk.-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Elf Tage im November gibt Euch Software 2000 Zeit, geheime Geheimnisse zu erkunden, magische Fähigkeiten zu erlangen und einiges über die Kultur der alten Kelten zu erfahren.

Seit Tagen beschäftigte die Clique sich mit einem geheimnisvollen Buch das Jonathan bei einem Trödler gekauft hatte. Daß es dort zu finden war, hatte er geträumt. Er wußte irgendwie war dieser alte Schinken wichtig für seine Zukunft.

▲ *Einfallsreiche Grafik für Durchblicker.*

Wie eine große Spinne lauert die Stadt in der Mitte ihres weitgespannten Netzes und beobachtet die ersten morgendlichen Bewegungen auf den Fäden in und aus der Stadt. Die schwach gewordene Sonne versuchte in den letzten Tagen des Oktobers gegen Ne-

bel und Wolken, Regen und Frost, die Vorboten des grausamen Wintergottes zu kämpfen. Die Menschen dachten, es wäre wie in jedem Jahr. Sie dachten, der Winter würde kommen und wieder gehen. Doch in diesem Jahr war es nicht wie in jedem Jahr...

Jonathan beschäftigte sich gemeinsam mit seiner Clique seit Tagen mit einem geheimnisvollen Buch, das er bei einem Trödler gekauft hatte. Er hatte geträumt, es dort zu finden. Immer wieder überfallen Jonathan bedrohliche Träume. Krieg, Menschen auf der Flucht, Feuer, das alles vernichtet... Kurze Zeit nach dem verhängnisvollen Unfall hatte es damals angefangen. Die Ärzte bezeichneten es als gestörte Drüsenfunktion. In Wirklichkeit ist es Telekinese. Doch Jonathan hatte gelernt, in seiner Umgebung nicht mehr aufzufallen.

Die Stadt Memmingen im Allgäu und die Umgebung sind der Hintergrund für dieses Artventure. Es gibt Stadtpläne und Karten der näheren Umgebung. Außerdem hat man die Möglichkeit, durch Anklicken von A nach B zu gelangen. Doch durch seine Behinderung ist Jonathan an den Rollstuhl gefesselt. Er ist bei längeren Exkursionen immer auf Hilfe angewiesen. Mit seinen besonderen Begabungen kann er aber auch selbst sehr viel erreichen. Ein geheimnisvoller Ring, der vor 200 Jahre in Kronstadt aufgetaucht war aber seit langer Zeit spurlos verschwunden ist, spielt eine wichtige Rolle. Überhaupt geht es hin und wieder recht geheimnisvoll zu. Magische Musik hilft da über manches Seelentief hinweg. Na und die guten alten Dryaden *(jeder Magier sollte diese Baumgeister kennen!)* erweisen sich sogar als sehr nützlich, indem sie Jonathan im Abschlußkampf zur Seite stehen. Man glaubt es kaum...

Die Grafik sieht auf den ersten Blick ziemlich ansprechend aus, beim näheren Hinsehen sieht vieles anderen Games doch recht ähnlich. Die Steuerung über Maus und Bedienungsfelder klappt oft erst beim dritten oder vierten Klick. Wer eine wahnsinnige Handlung erwartet, wird sicherlich enttäuscht. Was geboten wird, geht selten über einen Monolog hinaus. Genausogut könnte man ein Buch lesen und darüber einschlafen. Alles in allem handelt es sich eher um ein Spiel für gutsituierte Frührentner. ■

rob

▲ *(Bild ganz oben) Back to the country...,*
(Bild oben) Wichtig: Kaut die Dame zuckerfrei?

▶ *Drei Geistliche auf dem Weg ins Finanzamt.*

▼ *Ein Unfall als Fotostory*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Steuerung	5
Handlung	7
Atmosphäre	6
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Gigers kleiner Horrorladen

DARKSEED (Amiga)

Test in: **ASM 6/92 (PC)**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Cyberdreams**, Muster von: **Bomico**, 6092 Kelsterbach.

Den Monstern auf der Spur

Ganz schön bizarr

Es hat fast ein Jahr lang gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt: 9 Disketten bekommt der Käufer dieses Spiels, also Grafik satt. Und eben die Grafik dieses Adventures hat es in sich: Sie stammt größtenteils vom Meister der skurril-bizarren Bilder, H.R.Giger (Alien, Poltergeist II). Leider fordert die Hardware des Amiga ihren Tribut: Auf allen Modellen ohne Flickerfixer flimmern die Bilder im Interlaced-Modus vor sich hin. Schmerzlich (vor allem in den Augen) vermisse ich eine Umschaltmöglichkeit in den Noninterlaced. Mit der Zeit gewöhnt man sich jedoch daran, vor allem, da die Grafiken meist nicht sehr kontrastreich sind. In Sachen Spielablauf und Geschwindigkeit steht die Amiga-Version der PC-Version in nichts nach: Alles läuft flüssig, die Nachladezeiten sind kurz. Empfehlenswert. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

In eigener Sache

Ab sofort ist die Anzeigenabteilung unter folgender Adresse zu erreichen:

TRONIC Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Tel.: 0 56 51/9 29-0 Zentrale
Fax: 0 56 51/9 29-1 40 Zentrale

Durchwahl: Frau Schwanz –1 16 Anzeigenverwaltung
Frau Seiler –1 15 Mediaberatung
Frau Rachow –1 17 Mediaberatung

Fax der Anzeigenabteilung –1 44

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

05 93

SECRET SERVICE

Zwanzig - und weg...

Für eine Partie Skat nicht unbedingt eine geniale Eröffnung, aber immerhin ein weiterer Beitrag in Sachen Zahlenmystik, die Euch vielleicht in der letzten Ausgabe schon aufgefallen ist. Was Sache ist? Nun, nach 20 Ausgaben Secret Service, die ich mit Euch und für Euch gestaltet habe, ist meine Tarnung aufgeflogen - und ich nutze die Gelegenheit, mich in den wohlverdienten Ruhestand zu begeben. Vielen Dank für die gute Zusammenarbeit und ich hoffe, Ihr haltet auch meinem Nachfolger die Stange.
In diesem Sinne ein freundliches "See ya!",

Euer Michael

...einundzwanzig - und übernehme!

Geheimagent Mitch zieht sich auf die Bahamas zurück. Einige der attraktiveren weiblichen Agenten der Gegenseite sollen sich verläßlichen Berichten von Kontaktleuten zufolge in die gleiche Richtung auf den Weg gemacht haben. An Unterhaltung dürfte es somit nicht fehlen. Bei uns im Hauptquartier findet gerade die Ablösung statt, und die Arbeit geht mit ungebremster Heftigkeit weiter. Unser zuverlässiges Informantennetz, das vor lauter Aktivität rotglüht (das seid natürlich Ihr – wer sonst?), wird ab sofort von mir betreut. Alsdann: Auf gute Zusammenarbeit! Ihr wißt ja: Tips, Tricks und Komplettlösungen wie immer gegen gutes Schmiergeld an unsere Deckadresse:

Redaktion ASM
Secret Service – Agent 0815
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Es grüßt aus dem Untergrund Euer Agent 0815!

Front Page Sports Football

Der Weg zu einem Spitzenteam ist ziemlich einfach, obwohl man im Karriere-Modus keine Möglichkeit hat, die Spieler zu editieren. Mit einem kleinen Trick kann man aber schon in der zweiten Saison die Football-Elite kommandieren. Dazu spielt man ganz einfach eine vollständige Saison durch und läßt sich am letzten Spieltag die *League Leaders* ausdrucken. Vor dem Beginn der nächsten Saison übernimmt man dann ganz einfach alle Teams, so daß man die Top-Spieler bequem auf dem Transfermarkt kaufen kann, anschließend übergibt man die Kontrolle der übrigen Teams wieder an den Computer. Dem Superbowl-Gewinn sollte nun nichts mehr im Wege stehen. ■

Claudius Rapsch

Streetfighter II

Keine Sorgen um mangelnde Energie muß man sich machen, wenn man bei der Spielerauswahl den Cursor auf Blanka stellt *(erste Reihe, dritte von links)* stellt und dann *PATIENCE* eintippt. Dabei müssen die Tasten etwas länger gedrückt werden, da die Abfrage recht langsam ist. Im Spiel bringt dann ein Druck auf F10 wieder volle Energie. ■

Sven Schreiber

The Incredible Machine

Ersparen wir uns eine längere Tabelle und verraten nur das Paßwort für das letzte Level: Es lautet *GULF*, anschließend können alle Level nach Belieben angewählt werden. ■

Claus Döscher

F1 Grand Prix

Wer in Hockenheim seinen Vorsprung etwas ausbauen will, der sollte in der letzten Schikane vor dem Motodrom einfach geradeaus durchfahren. Das entspricht zwar nicht unbedingt der Formel-1-Kultur, bringt aber einige Sekunden. ■

Dirk Wessendorf

Deliverance

Steht Ihr mal wieder ratlos vor einer verschlossenen Tür oder Wand? Dann drückt doch mal gleichzeitig die Tasten Amiga-rechts, Alt-rechts, Shift-rechts und Backspace. Jetzt kann man den Helden problemlos mit den Cursortasten an den Hindernissen vorbeischweben lassen, unverwundbar wird er dadurch allerdings nicht. Nach einem erneuten Druck auf Backspace hat das Kerlchen dann wieder festen Boden unter den Füßen. ■

Martin Christner

A-Train

Wer gerne eine Million Zusatzkapital haben möchte, der braucht auf dem Amiga bei gedrückter Shift-Taste nur *CHEATERWIMP* einzugeben. ■

Sven Schreiber

Dynatech

Geldprobleme auf dem Amiga gehören jetzt der Vergangenheit an: Man stelle zu Beginn des Spieles den Zwei-Spieler-Modus ein und kaufe sich einen Stückgut-Frachter *(A-Frachter)*. Nun ist der zweite Spieler dran, der sich eine Ölförderanlage kauft und sie für 999.999.999$ von Spieler 1 transportieren läßt. Jetzt braucht man nur noch warten bis der Frachter angekommen ist, und kann sich dann an seinem neuen Reichtum erfreuen. ■

Frank Dekelinski

Wizardry 7

Der folgende Cheat scheint nicht auf allen PCs zu funktionieren, vielleicht liegt es aber auch daran, daß man zuerst Bruder Moser in der Apotheke von Munkharama besucht haben muß. Probieren kann man es aber auf alle Fälle, denn die Belohnung ist bemerkenswert: Greift der Trick, dann erhält jeder Spieler beim Druck auf die Taste 'X' 50 000 Erfahrungspunkte, 'L' bewirkt einen Levelzuwachs für alle, F12 ruft eine Teleportationskarte auf, 'T' einen normalen Teleporter. Weiterhin lassen sich mit 'M' Monster ein- und ausschalten, 'W' macht Mauern durchlässig. Und wer sich die Endsequenz reinziehen will, der drücke einfach 'Ins' oder 'Einf'. Was dafür zu tun ist? Im Diskmenü einfach *Brother Moser wants a Turbo-Charged Death Sword* eintippen *(keine Tippfehler machen und die Großschreibung beachten!)* ■

Maurice Waldner

Wing Commander

Der altbekannte Cheat für den PC funktioniert auch auf dem Amiga. Dazu einfach mit CTRL-D einen

CLI-Break durchführen und dann *run WingCommander Origin* eintippen. Anschließend kann ein eingelockter Gegner mit ALT+ DEL vom Bildschirm entfernt werden. ■

Stephan Schulte

King's Quest VI

Bei der Eindeutschung hat Sierra wohl etwas geschlampt. Daß Paßwort für die Tür des Todes lautet entgegen allen anderen Hinweisen im Spiel HINGABE. Allerdings ist noch ein kleiner Haken an der Sache: Man muß auf alle Fälle eine Milchflasche und eine Rose im Inventar haben und eine Rose per Luftpost an Cassima geschickt haben. Und selbst dann kann es immer noch passieren, daß es nicht klappt... ■

Jürgen Dietz

Castles 2

Am Anfang spielt es sich am leichtesten, wenn man die Plots vorerst abstellt, da sie oftmals viel Geld kosten und Kriege auslösen können. Des weiteren sollte man die Ressourcen auf *balanced* stellen und als Herrscher von Albion beginnen.

Zu Beginn des Spieles sollte man die *Stocks* aktivieren und das vorhandene Material fördern. Danach erkundet und erobert man in einem Zuge alle auf der Karte numerierten Länder der Reihe nach. Dabei kommt es auf Schnelligkeit an. Sollten die mit P gekennzeichneten Länder noch nicht dem Papst gehören, sollte man sie ebenfalls sofort erobern und dem Papst schenken.

Zu diesem Zeitpunkt dürfte es zum Reich nur noch einen Zugang geben, der somit relativ leicht zu verteidigen ist. Also kann man sich voll dem Burgenbau widmen - praktischerweise in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge. Jede Burg sollte mindestens 100 Punkte stark sein, ansonsten gibt es Revolten.

Anschließend wird es Zeit, sich um den Thron zu kümmern. Als Startkapital werden alle Ressourcen auf 15 Einheiten und die Armee auf Maximalstärke gebracht. In der Zwischenzeit sollten auch einige Spione ausgeschickt werden, um über die Stärke der Gegners, informiert zu sein - der schwächste wird dann überrannt. Mit den anderen Gegnern werden Friedensverträge abgeschlossen. Jetzt erholt man sich von den Kämpfen, um dann bei Bedarf erneut loszuschlagen. Zu beachten ist, daß die Freude des Volkes nie unter den Wert 4 sinkt, ansonsten gibt es Revolten.

Zum Papst sollte man immer eine Beziehung von mindestens vier Punkten haben. Auch sollte man ihn bei Angriffen auf Gegner nicht allzu sehr erzürnen, ansonsten winkt die Exkommunikation. Falls sich ein Gegner um den Thron bewirbt, sollte man sofort das gleiche tun - die Karten werden besser, wenn die Beziehung zum Papst mindestens 7 ist. Im Notfall kann man ihm auch noch einige Ländereien, die an die päpstlichen grenzen, schenken. ■

Stephan Oswald

Lionheart

Wer auf dem Amiga gerne unendlich viele Leben haben möchte, der gehe mit seiner Spielfigur in die Hocke und den Pausenmodus und drücke dann dreimal die DEL- und dreimal die HELP-Taste. ■

Sven Schreiber

Wing Commander 2

Wer Probleme mit den Minenfeldern hat, der sollte einfach mit Volldampf und Nachbrenner durch die Suppe rauschen. Mit etwas Glück registriert der Compi die Kollisionen nicht, und man kommt unbeschadet durch. ■

Michael Dannemann

Might & Magic IV

Kleine Erhöhung der Skill-Werte gefällig? Dann schlagt Euch doch mal in den zweiten Level von *Darzog's Tower (D3/x:4/y:133)* Die Bücher, die dort in den Wandnischen versteckt sind, verhelfen den Charakteren zu einer Erhöhung der Skillpoints um 20 und damit zu ungeahnten Fähigkeiten.

Das schöne an der Sache ist, daß man die Bücher nicht nur einmal lesen kann, sondern beliebig oft - und dabei natürlich auch die Punkte abkassieren kann. Das einzige, was man dazu tun muß, ist das Spiel abzuspeichern und wieder einzuladen. Allerdings muß die Party beim Abspeichern so stehen, daß sie die Stellen, an denen sie vorher die Bücher gefunden hat, nicht einsehen kann. (*Am besten ist es, man stellt sich vor den Aufgang zum dritten Level.*) Außerdem muß man immer auf einen neuen Spielstand abspeichern, sonst klappt es nicht. Mit etwas Zeit hat man dann die perfekten Genies mit 500 Skill-Punkten und mehr. ■

Michael Dannemann

Premier Manager

Ein Anruf beim Hersteller des Spiels kann auf dem Amiga nicht schaden: Einfach im Kommunikationbildschirm die Nummer 753423 wählen. Danach steht am nächsten Spieltag ein Herr namens Gremlin zwischen den Torpfosten - und diese kostenlose Neuerwerbung hält jeden Ball. Und wer dringend Geld braucht, der verkauft den Herren zu einem horrenden Preis und greift einfach wieder zum Telefon... ■

Klaus Vill

Fireforce

Segnen die Söldner das Zeitliche, so ist noch nicht alles verloren. Nach der Game-Over-Meldung legt man einfach eine Kopie der Roster-Diskette ins Laufwerk und folgt den Anweisungen auf dem Bilschirm. Ist man wieder im Menü-Bildschirm, tauscht man schnell wie Roster-Disketten wieder aus, und schon sind die Herren wieder putzmunter. ■

Klaus Vill

Street Fighter II

Und noch ein kleiner Tip für den Amiga: Damit im Zwei-Spieler-Modus ein echter Kräftevergleich möglich ist, sollte man mit zwei gleichen Figuren gegeneinander antreten. Möglich wird dies, indem man im Pausenmodus *7KIDS* eintippt. ■

Martin Laabs

Ultima VII - Forge of Virtue

Beim *Test of Love* sollte man sich mal ganz genau den Lebensbaum anschauen, aus dem man das Blut und das Herz für die Wiederbelebung der Golems bekommt. Am *Boulder* befindet sich ganz rechts oben ein graues Pixel, das sich farblich vom Rest des Steines abhebt. Klickt man diesen an, so entpuppt er sich als ein Hebel, mit dem sich östlich des Teleporters eine Geheimtüre öffnen läßt. Dahinter findet man einen Feuerstab und eine magische Sense, die eine sehr gute Waffe darstellt. ■

Alexander Berg

Pushover

Wer will, der kann sich die Levelcodes auch errechnen: Sie sind immer ein Vielfaches von 512. Das erste Code ist 00512, dann kommt 01024 usw, bis zum finalen 97792. ■

Stefan Kaiser

HINT HUNT

Die Fragen . . .

Police Quest

Claudius steht kurz vor dem Showdown, bekommt Mary aber nicht vom Halse, da ihm die Telefonnummer des Taxiunternehmens fehlt. Gibt es irgendwo ein Telefonbuch? ■

(Nein, gibt es nicht. Wenn man allerdings die 0 wählt, bekommt man die Auskunft an die Strippe - und die weiß Bescheid...)

Indy IV

Philipp hat im Action-Pfad Probleme, in Knossos aus dem Labyrinth zu kommen. Er findet die verflixte dritte Steinscheibe nicht. ■

(Kein Problem: Arnold mal genauer untersuchen, er hat einen Bernsteinfisch an einer Angel bei sich. Das Teil einfach in dem Höhlenteil benutzen, in dem die Wache den Tropfstein auf die Birne bekommen hat. Der Rest klärt sich von selbst.)

Tiny Toon Adventures

Michael hat Probleme mit dem Endgegner-Ritter auf dem Game Boy. Wer kann ihm helfen? ■

Final Fantasy Adventure

Michael fragt sich weiterhin, wie er in die *Cave of Medusa* kommt. Der Typ in Jadd hat zwar einen Tip gegeben, aber mit dem kommt Michael nicht so ganz klar.
Das Problem plagt auch Matthias, der auch noch mit dem *Poison Gas* zu kämpfen hat. ■

Final Fantasy Legend 2

Marcel würde gerne in der Welt Edo durch die Tür gehen, vor der die beiden Typen stehen. Allerdings lassen die ihn nicht durch. Läßt sich dagegen was unternehmen? ■

Count Down

Ronny läßt fragen, welchen Gegenstand man mit der Schlüsselbox hinter dem Schild in der roten Statue benutzen muß. Und woher man dieses Teil bekommt. ■

Phantasy Star II

Jens sucht nach dem Fundort des *Nei Sword* und nach einer Verwendungsmöglichkeit der beiden *Magic Capes*. Außerdem hat er auf Dezo alle vier Labyrinthe durchsucht, kommt jetzt aber nicht mehr weiter. ■

TV Sports Baseball

Die Amiga-Version, die Marc besitzt, weist ein gar seltsames Verhalten auf: Hat er mal vier Spieltage überstanden und speichert ab, soll er nach dem Einladen plötzlich den fünften Spieltag gleich zweimal spielen. geht das mit rechten Dingen zu? ■

Der Patrizier

Sven wüßte ganz gerne eine Methode, mit der man auf dem Amiga auch ohne Freezer an viel Kohle kommt. ■

Apydia

Markus such einen Cheat für unendlich viele Leben und eine Levelanwahl. ■

Das Schwarze Auge

Sammy steckt in der dritten Unteretage während der Erledigung des Auftrags des Hauptmanns von Thorwal fest: Steinblöcke versperren den Weg, die nicht weggeräumt werden können. Das Loch zur nächsten Etage könnte ebenfalls hilfreich sein, aber wie kommt man da heil runter?

E. Lorenz ist aufgefallen, daß das Kartenteil von Hjore Ahrensson aus Ottarje farblich nicht zu den andern Teilen passt. Hat das einen besonderen Grund? Und was hat es mit dem Verwandlungszauber *Mutabili* auf sich? Weiterhin werden noch folgende Personen und Gegenstände gesucht: Swafnild Egilsdotter, die NPCs, das Totenschiff und der Gürtel, der auf einem Screenshot der Verpackung abgebildet ist.

Hard Nova

Christoph würde gerne wissen, wo und wie man den Zero L Captain Stig findet, dessen Funkspruch man zu Anfang des Spieles vernimmt. Außerdem Würde er Roger Amaro gerne in seine Gruppe aufnehmen. Kann es sein, daß es mit dem seltenen Fisch aus der Malibu-Bar zu tun hat? Ein Fischglas hat Christoph nämlich schon gefunden. ■

Prince of Persia

Jens hat so seine Probleme mit dem zehnten Level. Wer kann ihm ein paar Tips geben - oder gleich den Code für das nächste Level auf dem Game Boy? ■

Ween

Fabian läßt fragen, wie man das Gold zum Schmelzen bekommt. ■

Hook

Weiterhin würde Fabian gerne wissen, wie man auf dem Piratenschiff an das Gold in den Töpfen rankommt. ■

Dungeons of Avalon II

The Last Turrican sucht den Schlüssel zur *Halle der Schalter*. Weiterhin würde er geerne wissen, wozu die Objekte *Rabven* und *:Flint* benötigt werden. ■

Eye of the Beholder II

Letzterer sucht im zweiten Turm mit den Landhaien nach einem Geheimgang oder einem passenden Schloß für den einzigen Totenkopfschlüssel, den er noch besitzt. ■
Jens dagegen sucht im Turm der Winde verzweifelt nach dem Schwert Hunger. Und auch im ersten Stock des Tempels bereitet ihm ein Rätselmund Schwierigkeiten - er will nämlich keine Fremden vorbei lassen. Wie kann man ihn dazu überreden?
Und Alex und Stefan fühlen sich von einem Talon übers Ohr gehauen - sie haben sich an die Spielregeln des magielosen Kampfes gehalten, werden aber trotzem erneut zum Kampf gefordert. Lügt der Talon? ■

Eye of the Beholder I

Jens steht im ersten Level vor dem *Black Orb Portal* findet den passenden Stein-Orb aber nicht. ■

. . . und ein paar Antworten

Beast 3

Hier ist der Cheat, den Michael in der 3/93 suchte: Einfach vor dem Spielbeginn *PLEASE DADDZ DRAW THIS FOR ME* eintippen, und es erscheint ein kleiner Smiley auf dem Bildschirm. Mit 'Cursor rechts' wird jetzt die Unsterblichkeit aktiviert. ■

Carsten Pohl

The Humans

Davids Plage mit Level 9 hat ein Ende: Einen Ausgang wie bei den anderen Leveln gibt es nicht, das Meucheln des Dinosauriers mit allen drei Speeren ist das Ziel. Dazu bildet man zuerst mit den beiden Humans am Iglu einen Menschenturm. Der obere Human holt den Speer, springt auf den Vogel und von dort auf die obere Plattform neben den Busch. Der einzelne Human neben dem Iglu hat nun keine Funktion mehr.
Der Human neben dem Busch begibt sich auf die Ebene des Dinosauriers, holt die Fackel hinter dem Dino und und brennt den Busch ab. Anschließend geht er zurück zum Dino und hält ihn vor der Leiter in Schach. Der Human mit dem Speer geht jetzt zum Dino, wirft den Speer und holt den zweiten Speer auf der untersten Etage, um den Dino damit zu beharken. Anschließend opfert er sich und läßt sich vom Dino auffressen, was der Typ mit der Fackel dazu benutzt, schnell auf die Leiter zu kommen. Dort holt er den dritten Speer und geht von der Leiter, wenn der Dino nach rechts geht. Jetzt noch ein Speerwurf - und das Problem ist gelöst. ■

Sylke Lange

Legend

Jan braucht nicht mehr lange auf den freien Zugang zum Passierschein warten. So kommt er dran: Im nördlichsten Raum des zweiten Raumes sind vier Türen, hinter denen sich jeweils ein Schalter für ein Paar Spieße befindet, die im Nebenraum den Zugang zum Passierschein blockieren. Auf der gesamten Ebene sind fünf Ornamentschlüssel in Truhen, Uhren etc. versteckt. Vier davon öffnen die Türen zu den Schaltern, den fünften benötigt man, um das Level wieder zu verlassen. Größere Probleme dürfte nur der Raum im äußersten Westen bereiten, wo man sich den Weg über ein Wasserloch bahnen muß. Dazu feuert man verschiedene Raketentypen auf die südwestlichste Bodenplatte *(gekennzeichnet durch die Damage Rune)* ab. Schritt für Schritt geht das so: *1) Schieße Damage-Rakete - 2) bewege Figur auf die neu entstandene Bodenplatte - 3) schieße Damage-Damage-Rakete - 4) betätige Hebel - 5) schieße Damage-Rakete - 6) betätige Hebel - wiederhole die Schritte 3) bis 6) - schieße Damage-Rakete.* ■

Antonio Krüger

Laura Bow II

Die von Toni gesuchten Antworten stehen auf der Tafel im Zimmer von Dr. Myklos und lauten *Schoß* und *Grab*. ■

Antonio Krüger

Commander Keen 5

Der Eingang zum versteckten Level befindet sich im *Gravitational Damping Hub*, dem vorletzten normalen Level. Ziemlich weit oben in diesem Level muß ganz links ein Schalter betätigt werden, dort sollte Keen auch mal nach unten schauen. Es kommt eine Tafel ins Bild, die im galaktischen Alphabet die Nachricht *Jump down at arch* übermittelt. Das bezieht sich auf den Torbogen ganz links oben im Level. Dort hinein stellt sich Keen *(das Level auf keinen Fall durch die Tür verlassen!)*. Der Spieler hält die Cursor-abwärts-Taste gedrückt und betätigt ein bis zweimal die Jump-Taste, woraufhin der Bildschirm ein Stück nach unten scrollt. Mit dem nun unsichtbaren Keen nach links laufen, und schon fällt er in das versteckte Level. ■

Jürgen Bühler

Morville Manor

So kommt Kai an das Geheimfach in der Kommode ran: Die tote Marielle hält in der rechten Hand eine Holzkugel. Diese setzt man in die Öffnung, die sich in der Arbeitsplatte der Kommode befindet.
Anschließend wird der Holzstock durch die vordere Kugel mit dem Loch gesteckt und dann die Kugel gedreht - das Geheimfach ist auf. Das Buch wird gelesen, mit Leo gesprochen - und das war schon alles. ■

Peter Mailand

Alone in the Dark

Hier sind die Antworten auf Peters Fragen: Mit dem Eisenschlüssel öffnet man die verschlossene Truhe in dem Raum, in dem man ihn gefunden hat. Die lila Monster im Treppenhaus erledigt man, indem man die beiden Spiegel aus der Kommode im Schlafzimmer in die kleinen Statuen im Flur hängt. Der Schlüssel zur Kommode ist übrigens in der Vase versteckt. ■

Michel Geisler

Ultima Underworld

Es gibt zwei Möglichkeiten, an denen Christian bei seiner Suche nach dem *Key of Truth* scheitern kann: Entweder ist sein Programm defekt, oder er muß seinen Spruch an einem Schrein in einem höheren Level loslassen. ■

Reinhard Schmidt

Buck Rogers

Beim König der Säurefrösche bekommt Tibor keine Audienz, seine Untertanen freuen sich aber über das Säurefrosch-Futter, das man vom RAM-Mann geholt hat. ■

Reinhard Schmidt

The Simpsons

Sebastian sollte sich im Werkzeugladen einen Schraubenschlüssel kaufen und damit einen Hydranten öffnen - so wird die Farbe von dem frisch gestrichenen Sonnendach abgewaschen. ■

Reinhard Schmidt

Alcatraz

Vielleicht hilft es Michael ja schon, wenn er erfährt, wo überall Extraleben zu holen sind... Eines davon gibt es im ersten Level am ersten großen Haus links unter dem zweiten Torbogen, das zweite gibt es am gleichen Haus an der rechten Hausecke. In Level 2 wird man zwischen dem zweiten Gebäude und dem Gerümpel hinter der Mauer fündig, dann nochmal hinter dem Flammenwerfer im Gebüsch. Zwei Extraleben gibt es in Level 3 nach dem dritten Wächter, wenn man über die eingebrochene Mauer springt oder sich zwischen Mauer und Tonne stellt. Und im vierten Level sollte man sich an der rechten Ecke des ersten Gebäudes ins Gebüsch zwischen Ecke und Grasbüschel stellen. Mit einem Modul kann man sich auf dem Amiga auch direkt bedienen: Leben gibt es bei $462BD, Zeitmangel kann bei $6D6D beseitigt werden. ■

R. Schmidt/T. Preßl

Zurück zur Erde

Sascha meint mit diesem Spiel sicherlich: *Millenium 2.2*. Um an Rohstoffe zu kommen, muß man erstmal ein mit einem Greifarm ausgestattetes Schiff in den Asteroidengürtel schicken und ein paar Wochen dort kreisen lassen. Irgendwann findet es einen passenden Asteroiden, den man dann einsammelt und nach Hause bringt. Um andere Planeten zu besiedeln, muß man zunächst einen Aufklärer in Richtung des Planeten schicken und in der Zwischenzeit mit den gefundenen Rohstoffen ein Siedlungsschiff bauen und dieses dem Aufklärer folgen lassen. ■

Nils Fahlbusch

Bundesliga Manger Pro

Da es keinen direkten Cheat mehr gibt, muß M.H. wohl eine gewisse Art von Schizophrenie entwickeln - mit einem zweiten Mitspieler, den man selbst steuert. Und den kann man dann gehörig ausnehmen, etwa in dem man ihm Kredite anbietet oder ihn Spieler trainieren läßt, die man ihm dann zu Spottpreisen abkauft. Hat man den Kerl dann ordentlich ausgebeutet, kann man immer wieder einen neuen Mitspieler ins Spiel kommen lassen. Laßt einfach mal Eure Fantasie spielen. ■

Thomas Preßl

Eye of the Beholder II

Mit dem Alptraumlevel mein Oliver sicherlich die Level 4 und 5 der Katakomben, eine ganz schön haarige Gegend, aus der man nicht mehr zurückkomt und auch keine Rast einlegen kann. Daher sollte man also seine Truppe noch vor dem Betreten der Level ordentlich auf Vordermann bringen, alles an Heilflaschen, Glas Spheres und Zauberrollen mitschleppen, was man tragen kann, und auch die Magier mit Heil- Schutz- und Angriffszaubern vollstopfen. Die Monster in diesen Gefilden können nämlich ganz schön ungemütlich werden.

Als erstes sollte man sich zu Punkt (A) auf der Karte begeben und sich dort solange mit den Monstern herumbalgen, bis man einen Schlüssel erhält. Aber Vorsicht: Diese Monster sind recht fies, da sie ab und zu Gegenstände klauen, die dann für immer verloren sind. Daher also schnell metzeln und meucheln, dabei aber dennoch mit Zaubersprüchen sparen - die Margoyles sind noch schwerer zu besiegen.

Als nächstes geht es in den Plattenraum, wo man Steine X-förmig auf die Platten verteilt, danach stürmt man durch die Tür und landet in den Krallen von etwa sechs Margoyles. Im Geheimraum benutzt man die Rolle nicht, schreibt sie aber ab. Im nächsten Geheimraum wird wieder gekämpft und gesammelt, dann geht es zu zu Punkt (B), wo der Schlüssel den Weg nach Level 5 öffnet.

Dort rafft man im Schnellgang bei (C), (D) und (E) Schlüssel und Gegenstände ein. Die etwa 20 Ameisen, denen man über den Weg läuft, schnellstmöglich killen, da ein Biß von ihnen zu starken Vergiftungen führen kann. Es geht wieder zurück nach Level 4, wo man sich Raum (H) vornimmt und drei Margoyles zur Herausgabe eines Schlüssels überreden muß. Anschließend geht es durch die Türen in Richtung (G), wo die Rollen und das Horn eingesammelt werden.

Das war's, jetzt nur noch per Teleporter zurück in den Tempel, Level 1, wo an der Wolkenwand die vier Hörner zum Klingen gebracht werden - und schon ist man im ersten Turm, Level 1. *(Daß Raum (F) bislang außer acht gelassen wurde, hat seinen guten Grund: Dort findet man zwar das verfluchte Schwert Heath Kull, gegen die Horde Margoyles, die es bewacht, hätte man jedoch zu diesem Zeitpunkt keine Chance. Daher lieber später nochmal vorbeischauen...)* ■

Rene Grafe

Mickey Mouse-Magical Quest

Wer den kleinen Mäuserich bei seinem Abenteuer auf dem SuperNES begleiten will, der muß schon eine gehörige Portion Geschicklichkeit mitbringen. Damit die Sache nicht allzusehr in Streß ausartet, hier ein paar wertvolle Tips.

1. Treetops

1.1: Vom Haus über die gelben Blöcke auf das Dach springen. Dort befindet sich ein Zugang zu einem Bonusraum mit einer Treasure-Box *(Äpfel = Punkte)*. Weiter nach rechts, bei den Baumstümpfen mit einer Riesenkirsche nach oben fliegen und dort von Wolke zu Wolke zur ersten Plattform hüpfen. *(Treasure-Box = Münzen)*. Von dieser Plattform weiter über die Wolken nach rechts und von der letzten Wolke mit einem großen Sprung auf die zweite Plattform *(Treasure-Box = großes Herz / mehr Lebensenergie)*.

1.2: Dem ersten Zwischengegner einfach immer wieder auf den Kopf hüpfen. Wenn sich dieser an einen Ast hängt und kleine Monster absondert, sollte Mickey möglichst links vom Gegner stehen, da zumeist zwei der kleinen Monster nach rechts fliegen und nur eines nach links. Nachdem er diesen kleinen Monstern entweder ausgewichen oder ihnen auf den Kopf gehüpft ist, kann Mickey sich wieder dem Zwischengegner zuwenden. Diese Prozedur kann sich zwei- bis dreimal wiederholen.

1.3: Keine Besonderheiten herausgefunden

1.4: Endgegner des ersten Levels ist eine Art Riesenwurm. Sobald dieser aus den Bäumen auf den Boden herabgefallen ist, kann Mickey zwei- bis dreimal einen roten Block auf den Kopf des Monsters werfen. Danach sollte er sich auf den linken roten Block stellen und warten, bis das Monster rot anläuft und mit dem Angriff beginnt *(Achtung: auf den Schwanz aufpassen!)*. Nachdem das Monster seinen Angriff gestartet hat: hochspringen, auf den Kopf des Monsters hüpfen und von dort auf den rechten roten Block. Diese Prozedur so oft wiederholen, bis das Monster nur noch aus zwei Segmenten besteht - danach werden seine Angriff unkontrollierter, und Mickey muß günstige Gelegenheiten abwarten, um dem Wurm noch ein paarmal auf den Kopf zu hüpfen und ihm so den Rest zu geben.

2. Dark Forest

Hier erhält Mickey das Zaubererkostüm, mit dem er in der Lage ist, längere Zeit unter Wasser zu bleiben und magische Geschosse abzufeuern.

2.1: Vom ersten Baumstumpf hüpft Mickey auf das elastische Astende über sich. Mit diesen elastischen Astenden kann Mickey sich weit nach oben katapultieren. In diesem Fall braucht er auch einen starken Zauberspruch *(Y-Knopf lange gedrückt halten)*, um so auf dem Höhepunkt seiner Flugbahn mit diesem Spruch eine Treasure-Box *(Münzen)* zu treffen. Den Ast entlang kommt Mickey zu dessen anderem Ende und kann von dort mit einem kleinen Sprung nach rechts zu einem Eingang für einen Bonusraum *(Treasure-Box / großes Herz = mehr Lebensenergie)* gelangen. Der Ausgang bringt ihn an den Baumstumpf zurück. Wieder den Ast entlang springt Mickey weiter auf den etwas höher gelegenen Ast, um so mit dessen elastischem Ende den Fluß *(Achtung: gefräßige Fische!)* trocken zu überqueren. Weiter geht es einen kleinen Hügel hinunter. Auch hier wieder eine Treasure-Box *(Münzen)* - beim Einsammeln der Münzen bitte auch wieder auf die Fische achten. Über den nächsten Fluß hinauf in die Bäume *(von Ast zu Ast katapultieren)*, an den hängenden Bohnen vorbei auf den obersten Ast. Von dort auf den grauen Block und von diesem auf das Plateau bis zum Rande des Abgrunds. Diesen überquert Mickey, indem er von Blatt zu Blatt springt.

2.2: Durch das Innere des Baumes nach oben schwimmen *(Zauberer-kostüm)* und dabei die Wunderlampen *(bringen neue magische Kraft)* einsammeln. Am oberen Ausgang kann Mickey sich vom Ast herunterfallen lassen, um in den ersten Laden *(General Store)* zu gelangen. Hier kann er verschiedene *Special Items* erwerben - vorausgesetzt, er hat das nötige Kleingeld! Nachdem Mickey den Laden verlassen hat, befindet er sich oben auf einem Plateau und trifft dort etwas weiter rechts auf den Zwischengegner. Dieser hüpft an einem Seil ständig hin und her, wobei er ab und zu kleine Kugeln von oben herab fallen läßt. Um diesen Gegner zu bezwingen, muß Mickey sich ihm nähern, soweit es geht, denn je näher er zum Gegner steht, desto kleiner fallen dessen Sprünge aus, und er kann mit magischen Geschossen, abwechselnd von rechts und links, recht einfach bekämpft werden.

2.3: Keine Besonderheiten herausgefunden

2.4: Hier wartet eine fette Spinne als Endgegner auf Mickey. Nachdem er sich die Wunderlampe genommen hat, sollte Mickey sich auf einem der oberen beiden grauen Blöcke postieren und auf die Spinne warten. Diese bewegt sich zumeist in der Mitte des Bildschirms, dreht sich dabei um ihre eigene Achse und schießt ab und zu aus ihrem Hinterteil einen Spinnfaden in Mickeys Richtung. Diesem 'Geschoss' gilt es durch Hin- und Herspringen zwischen den beiden oberen Blöcken auszuweichen. Sobald der Spinnenkopf nach oben zeigt, sollte Mickey auf diesen springen. Wenn er diesen Vorgang etwa 10-12 mal wiederholt hat, dann ist es auch um diesen Endgegner geschehen.

3. Fire Grotto

3.1: Jetzt geht es ab in die Unterwelt. Mickey muß versuchen, auf der Fahrt nach unten möglichst allen Hindernissen auszuweichen, da ihm sonst die scharfgezackte Decke zum Verhängnis werden kann. Bis zum Zwischengegner passiert eigentlich nicht besonders viel. Dieser schießt mit Feuerbällen auf Mickey und ist zudem mit einem großen Hammer ausgerüstet, mit dem er kräftig auf den Boden klopft. Auch hier ist es wichtig, so nah wie möglich an den Gegner heranzukommen, um ihn mit magischen Geschossen zu bearbeiten. Dabei ist unser Held durch die geringe Distanz zum Gegner vor dessen Feuerbällen sicher. So kann er sich nahezu ausschließlich auf den Hammer konzentrieren. Bei jedem Schlag mit dem Hammer muß Mickey abwarten, welche Bodenplatte von der Lavasäule zur Decke gedrückt wird. Sofern es sich um die Bodenplatte handelt, auf der er sich gerade befindet, sollte er diese schnellstens verlassen und danach wieder zurück zum Gegner eilen. Nach kurzer Zeit ist der Hammerschwinger bezwungen, und es geht weiter.

Aus einer Glasvitrine erhält Mickey hier ein Feuerwehrmannskostüm. Dieses ermöglicht ihm die Verwendung eines Wasserstrahls, den er durch das Einsammeln von Hydrantensymbolen immer wieder auffrischen kann. Der Wasserstrahl

ist auch ideal zum Verschieben von Blöcken geeignet.

3.2: Mit seinem neuen Kostüm ausgerüstet, geht es weiter in der Unterwelt. Beim großen Felsblock angelangt, muß Mickey diesen mittels seines Wasserstrahls vom Felsvorsprung herunterschieben, um so auf eine Plattform aus grauen Blöcken zu gelangen. Von dieser kleinen Plattform aus kann Mickey auf eine sich vertikal bewegende grüne Plattform springen. Oben angelangt, kommt Mickey mit drei weiteren Sprüngen nach rechts zu einem Bonusraum *(Münzen)*. Der Ausgang aus diesem Bonusraum bringt Mickey wieder nach unten, wo er seinen Weg fortsetzen kann. Der nächste markante Punkt ist eine weitere grüne Plattform, die sich schräg von links unten nach rechts oben bewegt. An dieser Plattform vorbei mit einem großen Sprung nach rechts unten erreicht Mickey eine Treasure-Box *(Zusatzleben)*. Wieder zurück über die Plattform nach oben erreicht Mickey ein Plateau mit einer weiteren Treasure-Box *(Lebensenergie wird aufgefrischt)*. Weiter nach rechts geht es unter einer Wand aus Feuer über diverse Plattformen, wobei die dritte von links durch ein Loch in der Feuerwand nach oben zu der nächsten Treasure-Box *(Münzen)* führt.

3.3: In diesem Level werden viele Blöcke verschoben. Gleich zu Beginn beim dritten Block kann Mickey durch geschickten Einsatz seines Wasserstrahls in einen Raum mit einer Treasure-Box *(Münzen)* gelangen. Danach muß Mickey unter einer Feuerwand, die sich ständig hinauf und hinunter bewegt, hindurch. Um nicht geröstet zu werden, muß er sich jeweils in eines der kleinen Wasserbecken ducken. Neben den kleinen gibt es auch noch zwei große Wasserbecken, von denen das zweite eine Treasure-Box *(großes Herz/mehr Lebensenergie)*, enthält. Um dorthin zu gelangen, muß Mickey sein Zaubererkostüm anziehen und tauchen. Danach wieder umziehen und weiter nach rechts, wo Mickey mit dem Wasserstrahl die grauen Blöcke so plazieren sollte, daß er sowohl unten die Treasure-Box *(Zusatzleben)* als auch rechts oben den Laden erreichen kann. Spätestens hier sollte man sich für 300 Münzen ein 'Spar'-Kostüm kaufen *(reduziert den Verbrauch von Wasser bzw. magischer Energie um 50 %)*.

3.4: Der Endgegner hier ist eine feuerspeiende Fratze, die von sechs Plattformen umringt ist, welche sich mal links- oder mal rechtsherum um die Fratze bewegen. Auf einer dieser Plattformen steht nun Mickey und versucht, mit seinem Wasserstrahl die Fratze etwas abzukühlen. Er muß dabei aufpassen, daß die Plattform, auf der er sich befindet, nicht in Brand gerät und daß er mit seinem Kopf beim Umrunden der Fratze nicht unten an diese stößt. Sofern er eine der anderen Plattformen löscht, erscheint darauf ein Hydrant, mit dem er seinen Wasservorrat auffrischen kann. Nach einiger Zeit ist das Feuer im Maul der Fratze erloschen und der Endgegner somit besiegt.

4. Pete's Peak

Zu Beginn erhält Mickey von seinem Freund Goofy ein Bergsteigerkostüm plus Kletterhaken, mit dem er sich auch an steile Berge wagen und mutig über Abgründe schwingen kann.

4.1: Über den zweiten Abgrund hinweg trifft Mickey auf eine von Petes Wachen. Um mit diesem Burschen fertig zu werden, muß Mickey ihm erst einmal den Schild wegnehmen *(einfach mit dem Kletterhaken auf die Wache schießen)*, um ihm danach in gewohnter Weise auf den Kopf zu hüpfen. Jetzt geht es bergauf, und zwar bis ganz oben. Mit einem großen Sprung nach links *(vertraut mir einfach!)* gelangt Mickey auf eine Plattform aus grauen Blöcken *(Treasure-Box/Zusatzleben)*. Von dieser Plattform einfach links herunterfallen *(und beim Fall nach rechts drücken)*, und schon ist Mickey am Zugang eines Ladens. Nachdem er sich auch von diesem Plateau herunterfallen läßt, muß Mickey den ganzen Aufstieg wiederholen und trifft ganz oben auf eine weitere Wache. An der Wache vorbei geht es weiter nach rechts auf eine fliegende Plattform *(Kletterhaken benutzen)* und zwei weitere Plattformen zum Ausgang.

4.2: Ein bißchen klettern und jede Menge Punkte *(2 Treasure-Boxes mit Äpfeln=500 Punkte/Stück)* sammeln - so könnte man den Beginn dieses Levels beschreiben, denn mehr kommt nicht. Einzige Besonderheit sind die Fallwinde, die Mickey beim Überspringen der Abgründe böse erwischen können.

4.3: Ein Riesenvogel ist der Endgegner in diesem Level, und Mickey befindet sich in seinem Nest. Über diesem Nest gibt es zwei Punkte, an denen er sich mit seinem Kletterhaken festhaken kann. Das ist auch unbedingt erforderlich, denn der Riesenvogel kommt mit einem Knall angeflogen und reißt Mickey in die Tiefe, sofern er sich nicht festgehakt hat. Sobald der Flügelschlag des Riesenvogels zu hören ist, kann man sich wieder ausklinken. Der Riesenvogel kommt mit einem Ei in den Krallen herangeflogen, welches ihm Mickey mit dem Kletterhaken abnehmen kann. Das Ei wiederum wirft er auf den Riesenvogel und wartet. Anhand der Musik kann man auch leicht erkennen, ob der Riesenvogel mit Ei oder mit hoher Geschwindigkeit angeflogen kommt. Nach fünf bis sechs Treffern ist der Endgegner am Ende.

5. Snowy Valley

5.1: In der Eiswelt ist wieder das Feuerwehrmannskostüm gefragt. Die Gummireifen, die man ab und zu findet, beschleunigen Mickeys Reise, doch Vorsicht ist ist angebracht. Nicht immer wollen die Reifen dahin, wo auch Mickey hin will. Am ersten Eisüberhang findet man zwei blinkende Eispunkte. Durch den Wasserstrahl kann Mickey von diesen Eispunkten ausgehend kleine Eisplattformen herstellen, die jedoch nur kurz halten. Schnelligkeit und Timing sind hier gefragt, denn auf dem glatten Untergrund ist das Springen und Bremsen etwas schwieriger als man denkt. Oben angekommen findet man eine Treasure-Box *(Münzen)*. Weiter nach rechts geht es über mehrere Eisüberhänge nach oben, und Mickey gelangt in eine Senke. Hier befinden sich mehrere blinkende Eispunkte, und es beginnt wieder das Spiel mit dem guten Timing: Wasserstrahl - Plattform - Sprung. Oben auf der großen Plattform angekommen, gibt es als Belohnung eine Treasure-Box *(Zusatzleben)*. Eine weitere Treasure-Box *(Blaubeeren=200 Punkte/Stück)* kann man über den nächsten Eisüberhang erreichen.

5.2: Keine Besonderheiten herausgefunden

5.3: Der Endgegner ist Pete höchstpersönlich. Er erwartet Mickey in einer Art Halfpipe aus Eis. Dieser Kampf ist recht langwierig, da Pete ein harter Brocken ist. Immer wieder schwingt er sich in die Halfpipe und kann Mickey dabei mit seinen Kufen erwischen, wenn dieser zu nah an der Kante steht. Manchmal landet er auch auf Mickeys Seite der Halfpipe, so daß dieser sich mit einem Sprung auf Petes Kopf retten muß, um nicht ein Herz seiner Lebensanzeige zu verlieren. Mickey kann nur versuchen, Pete so oft wie eben möglich mit dem Wasserstrahl am Kopf zu treffen und dabei nicht von Pete oder dessen Schneebällen, die er zu Beginn jeder Aktion auf Mickey wirft, getroffen zu werden. Um den Schneebällen auszuweichen, begibt sich Mickey am besten in die Halfpipe und wartet auf die beiden Bälle. Nachdem diese in Richtung von Mickeys aktuellem Standort unterwegs sind, verläßt Mickey die Halfpipe und stellt sich wieder an den rechten Rand, um Pete mit dem Wasserstrahl zu erwarten. Pete braucht rund 30 bis 40 Treffer mit dem Wasserstrahl, bevor er zu Eis erstarrt und bis Mickey gewonnen hat.

6. Pete's Castle

In Petes Castle findet Mickey jede Menge 'alte Bekannte'. Es ist eine Zusammenstellung aus den vorangegangenen fünf Leveln.

6.1: Der Anfang läßt sich besten mit dem Bergsteigerkostüm bewältigen, da wieder einige Wachen mit Schild ihr Unwesen treiben. In den unteren Bereichen findet man so manche Treasure-Box mit frischer Lebens-

energie, Münzen oder Punkten. Interessanter wird es aber erst ganz oben. Hier befindet sich ein zusammengerollter Teppich in der Luft. Also nichts wie rein in das Zaubererkostüm und einen Zauberstrahl auf den Teppich. Siehe da - der Teppich entrollt sich, und Mickey kann darauf springen. Mit dem Teppich fliegt Mickey einfach nach rechts und gelangt zum Ausgang.

6.2: In diesem Level kann Mickey seine gerade erlernten Flugfähigkeiten mit dem Teppich weiter ausbauen. Der Teppich fliegt leicht sinkend immer in die Richtung, in die Mickey gerade blickt. Er kann also nach rechts und links entsprechend gesteuert werden. Die Seitenwände sind mit Metallspitzen versehen, die im Falle einer Berührung zum Verlust eines Lebens führen. Mickey muß also vorsichtig seinen Teppich zum Ausgang fliegen.

6.3: Der Feuerwehrmann ist wieder gefragt, da Mickey wieder Blöcke mit dem Wasserstrahl verschieben muß. Es gibt hier mehrere Eingänge zu kleinen Subleveln, in denen Mickey auf die Zwischengegner aus den ersten Leveln trifft. Diese sind jedoch diesmal aufgrund der Räumlichkeiten etwas schwieriger zu besiegen. Ganz oben angekommen liegen sich zwei Eingänge gegenüber, von denen der linke zum Ziel führt: Emperor Pete!

6.4: Der absolut finale Gegner - EMPEROR PETE - kristallisiert sich aus den Geistern der besiegten Monstern heraus und bietet einen wahrhaft imposanten Anblick. Im Vergleich dazu sieht Mickey klein und verloren aus. Mit Übersicht und Geschicklichkeit ist jedoch auch dieser schwere Brocken zu besiegen. Mickey sollte links von Pete stehen und jede Gelegenheit nutzen, um diesen mit demWasserstrahl am Kopf zu treffen. Treffer können nur angebracht werden, wenn Pete keinen Zauber beschwört. Diese Zauber bewirken folgendes:

- Belebung der Lampen: Immer drei Lampen werden entzündet und greifen Mickey nach einer Weile an. Nach Aktivierung dieses Zaubers hat Mickey noch Zeit genug, um drei bis vier Treffer zu landen. Sobald sich die Lampen in Bewegung setzen, um ihn anzugreifen, muß Mickey nach links in die Ecke. Dort einfach umdrehen und mit dem Wasserstrahl alle drei Lampen ausschalten. Das bringt drei Hydranten und ist darüberhinaus sehr wichtig. Wenn nicht alle Lampen einer Angriffswelle ausgeschaltet werden, so entsteht eine doppelte Gefahr für Mickey.
- Eine Wand aus Steinen wandert von rechts nach links über den Bildschirm. Um dieser Gefahr zu begegnen, braucht sich Mickey nur zu ducken und den Wasserstrahl auf den untersten Stein zu halten. Dieser Stein wird so festgehalten, während der Rest der Wand über Mickey hinwegzieht. Danach einfach über den Stein springen und weiter angreifen.
- Zwei quicklebendige Steine, und zwar je einer von links und einer von rechts, hüpfen mal höher und mal flacher über den Bildschirm. Wichtiger ist der Stein von links, da sich Mickey auch auf dieser Seite aufhält. Taucht der Stein relativ weit unten an der Mauer auf, dann braucht Mickey nur über ihn hinwegzuspringen, sobald er sich in Bewegung setzt. Erscheint der Stein weiter oben, dann sollte sich Mickey unterhalb des Steins an die Wand stellen und kurz abwarten, bis dieser vorbeihüpft. Die Steine von der anderen Seite kann man ja früh genug ausmachen und ihnen problemlos ausweichen.
- Blaue Blasen: Nachdem die Lage für Pete etwas kritischer wird, greift er zu härteren Bandagen. Aus dem Boden treten kleine blaue Blasen hervor, auf die Mickey aufpassen muß. Die eigentliche Gefahr besteht darin, daß Mickeys Aktionsradius durch die Blasen eingeschränkt wird.
- Feuerball: Das letzte Aufbäumen von Pete. Hier hilft nur Ducken oder Drüberspringen.

Insgesamt gilt für den letzten Kampf das Motto: Geduld und Übersicht zahlen sich aus. Kein unnötiges Risiko eingehen, sondern lieber abwarten und Treffer dann anbringen, wenn die Gelegenheit sich bietet. Diese Methode ist bestimmt sicherer, jedoch auch etwas langwieriger. Daher sollte Mickey die Zeit im Auge behalten. Viel Glück... ■

Michael Klessinger

Super Star Wars

Alle Sternenkrieger unter Euch, die es noch nicht geschafft haben, Darth Vader der dunklen Seite der Macht zu entreißen und Luke Skywalker zum Jedi-Ritter werden zu lassen, können jetzt als bester und letzter Jedi-Ritter in die Geschichte der Super-NES-Besitzer und Mega-Zocker eingehen. Hier sind die Tips zur Beseitigung der schwierigsten Endgegner:

Sarlacc Pit Monster (Level 1)

Im Sumpf sollte man sich zunächst an den Rand begeben und den Endgegner beschießen und die Kugeln dabei abschießen. Sobald das Biest untertaucht, stellt man sich in die Mitte. An der Stelle, wo der Arm des Monsters aus dem Sumpf zeigt, wird das Monster wieder auftauchen. Wenn dies geschieht, zu dem Rand des Sumpfes gehen, der weiter vom Auftauchort des Feindes entfernt liegt. Sollte das Biest seine Arme ausstrecken, immer wieder springen, um möglichst wenig Energie zu verlieren.

Lava Beast Jawenko (Level 4)

Mitten auf dem im Bild plazierten Block stehenbleiben und auf das rot leuchtende Herz in der Mitte des Monsters schießen. Bei uns entgegenkommenden Lavastrahlen einfach hüpfen, um möglichst gut ausweichen zu können. Da man von diesen Strahlen zum Teil mitgerissen wird, sollte man ständig seine Position korrigieren, da man sonst in den Lavastrom fällt und unter qualvollen Schmerzen verbrennt.

Banthas (Level 5)

Eine sehr effektive Waffe stellt hier die Waffe eines jeden Jedi-Ritters dar: das Laserschwert. Mit Hilfe dieser Waffe kann man die Banthas recht gut und sicher besiegen. Einfach hingehen, Laserschwert zükken und den Jungens zeigen, wo es langgeht. Viele Banthas hinterlassen nach ihrem Tod noch nützliche Extras.

Mutant Womprat

Im Bild ganz links stehen bleiben. Nun sollte man die ganze Zeit über hüpfen und gleichzeitig ballern, wodurch man die Ratte nach hinten drängt, so daß sie uns mit ihren Armen nicht erreichen kann. Somit ist es kein größeres Problem mehr, die Ratte zu besiegen.

Kalhar Boss Monster (Level 8)

Bei diesem Endgegner muß man lediglich darauf achten, seinem Arm rechtzeitig auszuweichen, was am besten durch Springen und Ducken möglich ist. Nun muß man eigentlich nur noch die Kanone auf ihn halten und ballern.

Maintenance Droid (Level 9)

Bei diesem ungewöhnlichen Kampfroboter sollte man zuerst auf die Beine zielen. Sobald er diese verliert, werden sie durch Bohrer ersetzt. Jetzt muß man ihm nur noch ausweichen und sobald er auf dem Boden aufsetzen will, schießt man ihn ab.

Hover Combat Carrier

Hier sollte man sich unterhalb des Raumers aufhalten, da man dort nicht getroffen werden kann. Unterhalb des Raumers jetzt nur noch die einzelnen Elemente entfernen *(mittels Schußwaffe)* und dann nur noch die restlichen Strukturen. Naja, und zum Schluß eben noch das Raumschiff selbst. Das war's dann auch schon wieder für diesen Level.

Imperial Defense Droid (Level 10)

Hier gibt es leider keine Patentlösung. Der Droid kann nur vernichtet werden, indem man auf die Feder in der Mitte des Roboters schießt; dabei kann man seinen sich für uns tödlich auswirkenden Berührungen nur durch Springen ausweichen.

Detention Guard Boss (Level 11)

Auch bei diesem Endgegner muß man auf den rot leuchtenden Punkt in der Mitte ballern und dabei auf seine Kugeln achten. Wenn der Roboter imperiale Sturmtruppen abwirft, weicht man zurück bis zum Rand des Bildschirms und kümmert sich erst um diese. Sobald der Raumer kleiner wird, einfach nur noch draufballern und schon bald dürfte der Weg in den nächsten Level geebnet sein.

Tractor Beam Power Level (Level 12)

Hier muß man auf der obersten Plattform stehen bleiben und auf die Mitte des sich bewegenden Traktes schießen. Den Kugeln sollte man nach hinten ausweichen.

Imperial Fighters (Level 13)

Auf die Raumschiffe und deren Türme ballern und sich vor den Schüssen der Raumschiffe in acht nehmen. Dabei sollte man immer Ausweichmanöver fliegen.

Tunnel of Death Star (Level 14)

Zuerst muß man die Geschosse der einzelnen Raumschiffe vernichten, da ein Ausweichmanöver nicht möglich ist. Hierbei sollte man darauf achten, nicht gegen eine Wand zu fliegen. Nach etwa einer Minute erscheint ein großes Raumschiff, das man abschießen sollte *(hierbei nicht auf die Kugeln schießen!)*. Wenn man diesen Zerstörer vernichtet hat, muß man, sobald der Entfernungsmesser den Wert '00000' anzeigt, mittels des L-Knopfes einen Torpedo abwerfen. Ein genauer Treffer in den Lüftungsschacht des Todessternes löst eine Kettenreaktion aus, wodurch der *Death Star* zerstört und die imperialen Streitkräfte besiegt wären. Möge die Macht mit euch sein. Laßt euch von euren Gefühlen leiten! ■

Steven Strongman

Da der Weg zu den einzelnen Endgegnern doch etwas lang ist, hier noch eine kleine Abkürzungsmöglichkeit: Im Option-Menü ganz einfach *AAAA X BBBB Y XXXX A YYYY B* eingeben und das Spiel wie gewohnt starten. Während des Spieles muß man jetzt auf dem zweiten Joypad L und R gleichzeitig drücken, und ein weiterer Druck auf den Startknopf des zweiten Joypads befördert Euch unmittelbar ins nächste Level. ■

Tobias Steinhögl

Für alle Jedi-Ritter, oder sagen wir lieber Möchte-Gern-Jedi-Ritter unter euch gibt es noch einen besonderen Leckerbissen. Um in das spezielle Sound- und Effektmenü zu gelangen, solltet Ihr mal während des Spieles die Tasten *YBAX* gedrückt halten, und nach einem Druck auf die Start-Taste werdet Ihr in ein tolles Sondermenü befördert.
Wem das allerdings noch nicht ganz ausreicht, der kann ja mal *XBBAY* nach einer Änderung im Optionenmenü im Titelbild hintereinander drücken und wird anschließend feststellen, daß ein Spiel mit 5 Continues doch wesentlich einfacher ist. An dieser Stelle kann man auch dafür sorgen, daß man immer das Lichtschwert parat hat, und zwar durch die Kombination *YYXXABXA*. ■

Carsten Eckholt

Castlevania IV

Die Anzahl der Leben kann auf dem SuperNES an der Stelle *7E1 3F410* verändert werden. Also schnell das Action Replay hervorgeholt und gecheatet. ■

Tobias Steinhögl

Home Alone 2

Und wieder mal war unser Mega-Schummler *Tobias Steinhögl* am Werk und bescherte uns einen neuen Action-Replay-Code. Die Energiemenge steht an der Stelle *7E17 8105* und die Anzahl der Leben bei *7E148803* ■

Tobias Steinhögl

Super Mario World

Interesse an einem ultimativen Extra-Leben-Tip? Na dann hört mal zu...
Zuerst begibt man sich nach *Vanilla Secret 2* und schlägt sich bis zum Mitteltor durch. Wenn man dieses hinter sich gelassen hat, verläßt man diesen Level mit 'Select+Start'. Nun wieder zurück ins Level und normal weiterspielen bis zu der Stelle, wo die acht stacheligen Wesen in einer mit vier gelben Blöcken bedeckten Einbuchtung lauern. Im zweiten Block von links befindet sich ein silberner P-Block. Diesen Block herausstoßen, aufnehmen und zurück zu der Stelle laufen, wo die zwei fleischfressenden Pflanzen aus den beiden violetten Röhren heraussprießen. Nun plaziert man

den P-Block kurz vor die erste Röhre von rechts und springt fröhlich draufrum. Nun sollten sich beide Blumen und alle grünen Koopas auf der linken Seite in silberne Ringe verwandeln. Naja, und was jetzt noch zutun ist, dürfte ja wohl klar sein. Alle Ringe einsammeln und somit die nun wohlverdienten 60 Extraleben einkassieren. ■

Carsten Eckholt

The Simpsons - Bart's Nightmare

Alle SuperNES-Besitzer, die gerne Hausaufgaben machen und auch noch gute Noten bekommen möchten, die sich übrigens nach der erreichten Punktzahl richten, sollten sich mal die folgenden Tips zu Gemüte führen.

Windy World

In der ersten Welt geht es vornehmlich darum, die Fische zu überspringen. Der Spieler muß drei dreiäugige Fische überspringen. Wer dies erfolgreich gemeistert hat, erhält ein zusätzliches 'Z'. Die Fische kommen nach einem festgelegten Muster, was es dem Spieler wesentlich einfacher macht. Die ersten Fische kommen auf dem unteren Bürgersteig. Hat man den ersten dreiäugigen Fisch übersprungen, wechseln die Fische auf den oberen Gehweg. Hat man hier den zweiten überflogen, wechseln die Fische auf den Mittelstreifen. Nun kann man endlich auf die Suche nach den heiß ersehnten Hausaufgaben gehen.
Die Briefkästen sollte man grundsätzlich überspringen, da sie meistens mit unwichtigen Gegenständen wie Kaugummis, Mega-Burps oder Kürbiskernen vollgestopft sind. Manchmal zeigt jedoch auch ein Pfeil die Richtung zur Hausaufgabe an. Wenn man nun von einer Straßenbande mitgerissen wird, sollte man entweder einen Mega-Burp anwenden oder versuchen, eine der herumfliegenden Posaunen zu treffen. Den uniformierten Schuldirektor sollte man möglichst immer anrempeln, um dessen Uniform zu ergattern. Zwar ist Bart dann etwas langsamer, jedoch vor einem Entzug der so kostbaren Z's geschützt. Wer nicht unbedingt in einen Frosch verwandelt werden will, sollte der (be-)zaubernden Lisa schnellstens aus dem Weg gehen. Hat man nun endlich eine Hausaufgabe gefunden, gelangt man in einen der folgenden Level:

Bartman (die blaue Tür)

Der fliegende Bartman sollte in diesem Level auf alles ballern, was sich bewegt, denn in vielen Ballons sind Extraleben, Extraenergie oder auch ein Extra-Z versteckt. Bei den atomaren Wolken sollte sich unser Bart Simpson am besten weit oben halten.
Die einzelnen Taktiken für die Mittel- und Endgegner:
Die zwei Schwestern im Ballon:
Die grüne Wolke nicht aus den Augen verlieren, Bart ziemlich weit oben halten und kräftig auf den Ballon ballern. Sollten die beiden Mädels zu weit nach oben gleiten, schnell zur Seite flüchten.
Der Mann mit dem Zeppelin:
Lediglich die Raketen abfeuern, wobei Bart sich ständig unterhalb der Raketen aufhalten sollte, da der Elefant in jedem Fall zurückkehrt. Bei der zweiten Begegnung in die rechte, obere Ecke fliegen und Dauerfeuer aktivieren.
Der Doppeldecker:
Der Doppeldecker tritt immer wieder genau an der Stelle in den Level ein, wo er ihn auch verlassen hat. Haltet Euch also kurz vor dieser Stelle schußbereit, und sobald Ihr seine Schüsse hört, laßt Euch nach unten abdriften und ballert, was das Zeug hält. Da der Flieger sein Maschinengewehr oberhalb des Flugzeuges montiert hat, kann er Euch also nicht treffen, während Ihr ihn in die ewigen Jagdgründe schicken könnt.

Barts Bloodstream (violettfarbene Tür)

Prinzipiell kann man hierzu lediglich sagen, daß Bart zuerst die Bombenwerfer aufblasen und auf die Bomben aufpassen sollte und nicht immer blindlings auf ein Atömchen zurasen sollte, sobald er eines im Blickfeld hat.

Bartzilla (grüne Tür)

Im ersten Teil sollte man seinen Orientierungs- und Bewegungssinn beweisen, so daß man die Steuerung in den Griff bekommt. Im zweiten Teil ist es ratsam, sich möglichst am linken Rand des Bildes zu halten, um den fliegenden Schraubenmuttern möglichst schnell in Richtung Regenrinne auszuweichen. Den Endgegner besiegt man dadurch, daß man ihm genau in dem Moment, wo er zuschlägt, einen Elektroschock verpaßt.

Temple of Maggie (orangefarbene Tür)

Stets darauf achten, nicht übereifrig auf die Eier zuzustürzen, um sich nicht so schnell selbst einzukesseln. Die kleinen Platten, die weiter hinten liegende Platten nach oben drücken, so oft wie möglich anvisieren. Einem Treffer durch einen Babyschnuller kann man dadurch entgehen, indem man auf der Platte, die genau vor der vom Baby angeschossenen Platte mittels des R-Knopfes nach rechts scrollt.

Itchy & Scratchy (gelbe Tür)

In diesem Level müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben und einfach zuschlagen, auch wenn kein Gegner unmittelbar in Sicht ist, denn die Gegner laufen oftmals in den Hammer hinein, wenn sie das Bild betreten. Mit den Insektiziden und dem Toilettenputzer immer abwechselnd nach links und rechts schießen. Bei der glühbirnenwerfenden Lampe bringt uns jede abgeschossene Glühbirne ein Extraleben! In der Küche den Toilettenreiniger behalten und nicht den Hammer aufnehmen. Hier ganz nach unten an den Bildschirm gehen, ein kleines Stückchen in die Küche hinein, wieder zurück und in die Mitte des Bildschirmes. Dauerfeuer aktivieren und fertig, denn hier ist man so gut wie sicher plaziert!
Der zweite Teil erfordert jedoch soviel Reaktionsvermögen, daß man eigentlich nur sagen kann, viel Glück und Frohes Ballern. ■

Oliver Thieß

Super Mario Kart

Verschiedene Leute haben bekanntlicherweise auch verschiedene Fahreigenschaften. So auch auf dem SuperNES.
So sind *Mario* selbst und sein Bruder *Luigi* nicht unbedingt die schnellsten Fahrer, halten sich dafür aber ziemlich gut in den Kurven. Die kleine *Princess* hingegen hat zwar einen rasanten Fahrstil, schmiert allerdings dafür sehr oft in den Kurven ab. Auch *Yoshi* ist ein alter 'Heizer', kommt aber ebensowenig mit den steileren Kurven klar. *Bowser* stellt zwar nicht gerade einen Senkrechtstarter dar, kommt dann aber relativ zügig in Fahrt. Um die Kurven am besten zu meistern, solltet ihr mit R oder L hüpfen. *Donkey Kong jr.* hat so ziemlich die gleichen Fahreigenschaften wie *Bowser*. *Koopa Troopa* hingegen ist ein wahres Kurvengenie, wenngleich er dennoch einen Zahn zulegen könnte. *Toad* schließlich gibt einen Meisterfahrer ab, der allerdings auch noch ein bißchen schneller fahren könnte.
Hier noch ein paar hilfreiche Tips und Tricks beim Fahren:
1) Indem Ihr das Steuerkreuz nach unten zieht und gleichzeitig A drückt, könnt ihr Euren Mitstreitern kleine, grüne Panzer in den Weg stellen. Ja sogar Bananen könnt Ihr nach vorne abfeuern, wenn Ihr das Steuerkreuz nach oben manövriert und A drückt.
2) Wenn Ihr über einen Block mit einem Fragezeichen (?) fahrt, wechseln die verschiedenen Extras in dem Kästchen in der oberen Bildschirmhälfte. Hier habt Ihr die Möglichkeit, Euer gewünschtes Extra einzusammeln, indem Ihr im richtigen Moment A drückt und das gewählte Item somit gestoppt wird.
3) Und wem das alles noch nicht reicht, der kann ja den folgenden Cheat aktivieren:
Im Fahrerauswahlmenü Y gedrückt halten und anschließend A drükken. Daraufhin schrumpft Ihr mit Eurem Fahrzeug ein wenig, wodurch Ihr in den Genuß einiger Vorteile wie z.B. eines schnelleren Starts oder einer besonders guten Straßenlage kommt. Wer allerdings Vorteile haben will, muß auch die Nachteile in Kauf nehmen. Kleine Fahrer sieht man ja nicht besonders gut. Wie fändet Ihr das, einfach von einem Mitstreiter plattgewalzt zu werden? Nicht gut? Na, dann einfach wieder den Cheat-Modus auf dieselbe Weise deaktivieren! ■

Stefan Fischer

Super Soccer

Hier sind alle Paßwörter sowie ein paar Tips und Karten für das Super Nintendo. Die Paßwörter wurden mit der deutschen Mannschaft erspielt.

Allgemeine Tips:
Zuerst einmal gilt: Passen, passen und nochmals passen! Mit einfachen Dribblings kommt man gegen gute Gegner nicht besonders weit. Versucht also, sie durch gutes Zusammenspiel zu besiegen.
Wenn Ihr ein Tor geschossen habt, stellt euch nicht hinten 'rein, sondern greift weiter an, weil der Gegner sonst trotzdem noch fast immer ein Tor schießt.

Taktiken:
Die auf den Karten veranschaulichten Spielzüge sind Taktiken, mit denen man eine gute Chance hat, ein Tor zu schießen, wenn man sie richtig ausführt.

Taktik 1: Wenn Ihr auf den Strafraum zulauft, lauft an der linken oder rechten Seite des Halbkreises vorbei und schießt von der Strafraumgrenze oder etwas früher auf das Tor. Gegen schwache Gegner ein sicherer Treffer, aber wenn der Gegner mit der SWEEPER-Aufstellung spielt oder der Torwart recht gut ist, nicht zu empfehlen.

Taktik 2: Lauft an einer Seite des Fünfmeterraumes so vorbei, daß ihr im 45°-Winkel zum Torpfosten steht, und zieht ab. Ein fast todsicherer Treffer.

Taktik 3: Läuft genau so ab wie Taktik 2, aber wenn der Torwart den Ball abklatschen kann *(z.B. der von Irland)*, versucht mit einem anderen Spieler in die Mitte zu schießen, wo man dann ungestört einschießen (-köpfen) kann.

Taktik 4: Lauft außen in Richtung Torauslinie. Wenn Ihr diese erreicht, flankt nach innen, wo dann der Mittelstürmer in die kurze Ecke köpfen kann. Wendet die gleiche Taktik bei Eckbällen an.

Taktik 5: Im Prinzip genau so wie Taktik 1, Ihr müßt aber weiter außen stehen. Zieht dann von der Strafraumgrenze mit einem angedrehten Schuß ab. Es ist sehr schwer, die richtige Schußposition zu finden, resigniert deshalb nicht sofort.

Taktik 6: Lauft von außen in Richtung Strafraum und paßt von der Grenze desselben nach innen. Wenn Ihr Glück habt, kommt kein Gegner an den Ball, und Euer Mittelstürmer kann sich die Ecke aussuchen. Das funktioniert aber nicht, wenn der Gegner mit SWEEPER-Aufstellung spielt, da euch der Sweeper dann den Ball wegnimmt.

Die Gegner:

Für jede Mannschaft mit Ausnahme von Deutschland findet Ihr unten einen kleinen Abschnitt, der Euch ein paar Informationen geben soll. Er umfaßt für jeden Eurer Gegner das Paßwort, das man benötigt, um gegen ihn spielen zu können, die Aufstellung, die Ihr wählen solltet und die Taktiken *(s.o.)*, mit denen man am besten zum Torerfolg kommt. Abschließend kommt ein kurzer Kommentar, der die Stärken und Schwächen der einzelnen Gegner umfaßt.
Das Paßwort setzt sich für jeden Gegner aus den Abkürzungen für die Richtungen zusammen, in die Ihr das Joypad bewegen müßt, so bedeutet z.B.
-LO- "Links-Oben".

BELGIEN (BELGIUM):
Paßwort: ——————
Aufstellung: 4-2-4
Taktiken: 1,2,4
Belgien ist sehr schwach und leicht zu besiegen. Stärken in einem Mannschaftsteil sind nicht vorhanden.

URUGUAY:
Paßwort: -O-R-R-U-R-U-O-RO-
Aufstellung: 4-2-4
Taktiken: 1,2,4
Uruguay ist wie Belgien sehr schwach und meiner Ansicht nach der am leichtesten zu besiegende Gegner.

JUGOSLAWIEN (YUGOSLAVIA):
Paßwort: -R-R-L-R-O-U-O-RO-
Aufstellung: 3-5-2
Taktiken: 1,2,4,6
Jugoslawiens Stärke ist das Paßspiel, dort sind sie kaum zu schlagen. Versucht deshalb, sie nicht ins Spiel kommen zu lassen. Stört früh und versucht, ihnen den Ball in ihrer Hälfte wegzunehmen. Wenn sie kein vernünftiges Spiel aufbauen können, sind sie leicht verletzbar.

KOLUMBIEN (COLUMBIA):
Paßwort: -R-OR-O-L-OR-U-U-U-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 1,2,4,6
Kolumbien hat einen sehr starken Angriff. Wenn es Euch gelingt, die fünf Stürmer auszuschalten, ist es nicht sonderlich kompliziert, gegen zwei Abwehrspieler ein Tor zu erzielen.

JAPAN:
Paßwort: -O-UL-U-O-OR-L-O-U-
Aufstellung: 4-3-3
Taktiken: 1,2
Japan hat eine schlechte Abwehr und zum Glück keine besondere Stärke. Leicht zu besiegen!

USA:
Paßwort: -O-R-R-U-UR-R-U-O-
Aufstellung: 4-3-3
Taktiken: 1,2
Die USA sind keine besonders starke Mannschaft und weisen keine echte Stärke auf. Die Abwehr ist etwas besser als die der Japaner, sonst kann man die Leistungen dieser beiden Mannschaften gut vergleichen.

FRANKREICH (FRANCE):
Paßwort: -O-UL-R-R-R-L-U-UL-
Aufstellung: 3-5-2
Taktiken: 1,2,4,6
Die Franzosen verfügen über ein recht gutes Mittelfeld und eine ausgeglichene Abwehr. Paßt auf, daß ihre 4 Stürmer Eure 3 Abwehrspieler nicht schwindlig spielen, sonst spielt mit einer 4-4-2 Aufstellung.

IRLAND (IRELAND):
Paßwort: -R-UL-L-L-R-L-U-UL-
Aufstellung: 4-3-3
Taktiken: 3,4,5,6
Irland hat eine recht gute Abwehr und einen übertrieben guten Torwart, der fast alles hält. Versucht, im gegnerischen Strafraum viel abzuspielen, damit Ihr irgendwann frei zum Torschuß kommt, Weitschüsse bringen fast gar nichts. Den Sturm der Irländer könnt Ihr getrost vergessen, paßt auf, daß Ihr kein Tor kassiert, da es schwer ist, gegen diesen Torwart mehrere Tore zu schießen. Verlaßt euch nicht auf das Elfmeterschießen, da auch hier der Torwart fast alles hält.

RUMÄNIEN (ROMANIA):
Paßwort: -O-UL-L-O-O-UL-O-U-
Aufstellung: 4-3-3
Taktiken: 1,2,4
Rumänien ist eine leicht zu besiegende Mannschaft. Sie ist insgesamt sehr ausgeglichen und verfügt

über keine besonderen Stärken oder Schwächen.

KAMERUN (CAMEROON):
Paßwort: -O-R-R-U-UR-UL-O-OR-
Aufstellung: 4-2-4
Taktiken: 1,2,4,6
Wenn Euch gegen Kamerun kein Mittel einfällt, versucht wie folgt einen Elfmeter herauszuschinden: Lauft mit einem schnellen Spieler (z.B. Nr. 7 od. Nr. 10) in den gegnerischen Strafraum und dribbelt Euch dort solange durch die gegnerischen Reihen, bis Ihr entweder frei zum Torschuß kommt oder gefoult werdet. Den darauffolgenden Elfmeter zu verwandeln, dürfte kein Problem sein.

ENGLAND:
Paßwort: -O-OR-U-R-OR-OR-U-OR
Aufstellung: 4-3-3
Taktiken: 2,5
England hat eine sehr starke Abwehr, gegen die es schwer ist, ein Tor zu erzielen. Wie gegen Irland ist es auch hier nicht angebracht, ein Tor mit Weitschüssen zu schießen wollen, da diese der Sweeper abfängt.

HOLLAND:
Paßwort: -R-UL-L-L-R-OR-O-O-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 2,4,5
Die Holländer haben keine herausragende Stärke, sondern sie sind eher ausgeglichen, basierend auf einer guten Abwehr. Trotzdem ist die Mannschaft auf keinen Fall zu unterschätzen, da sie schnell und gut zusammenspielt.

BRASILIEN (BRAZIL):
Paßwort: -R-L-L-O-O-UR-U-O-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 2,3,4,5
Brasilien hat eine sehr gute Mannschaft, die sich vor allem durch eine solide Abwehr auszeichnet. Es ist sehr schwer, ein Tor zu erzielen, versucht also, Torschüsse der Brasilianer so gut wie möglich zu verhindern.

ITALIEN (ITALY):
Paßwort: -R-UL-O-U-O-UR-O-O-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 3,4,5
Durch die SWEEPER-Aufstellung haben die Italiener eine sehr gute Abwehr, die nur schwer zu knacken ist. Geht ähnlich wie gegen Brasilien vor, versucht also, Torschüsse des Gegners zu vermeiden.

ARGENTINIEN (ARGENTINA):
Paßwort: -O-OR-L-R-OR-UR-U-UL-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 2,3,4
Argentinien hat ein sehr gutes Mittelfeld, von dem das Spiel der Südamerikaner gesteuert wird. Das liegt nicht zuletzt an "Diego" (Nr.7), der als einer der besten Spieler der Welt gilt.

Wenn Ihr Argentinien geschlagen habt, ist leider noch nicht alles vorbei. Die Schiedsrichter fordern Euch zu einem Spiel heraus.
Wer gewinnt, bekommt den Weltpokal. Rüstet Euch gut gegen das NINTENDO SPECIAL TEAM:
Paßwort: -O-R-U-L-O-OL-O-U-
Aufstellung: SWEEPER
Taktiken: 3,4

Gegen die Schiedsrichter seid Ihr fast ohne Chance. Versucht, ihre fünf Stürmer auszuschalten *(was aber fast unmöglich ist)*.

Gelingt Euch das, habt Ihr eine minimale Chance zu gewinnen. Ihr müßt viel ausprobieren, resigniert also nicht, wenn Ihr beim ersten Spiel gegen das Nintendo Special Team mit ca. 1:15 verliert. Viel Glück und Spaß beim Nachspielen! ■

Ole Begemann

Sim City

Mit etwas Geschick kann man sich auf dem SuperNES ein solides Geldpolster in Höhe von 999 999 Dollar zulegen. Und so wird es gemacht: Man muß auf alle Fälle eine Polizeistation, eine Feuerwehrstation sowie ein Straßen- oder Schienenstück haben - also von jedem Fond etwas.
Nun gibt man alles Geld aus, setzt im November alle Steuern auf 0% und im Dezember alle Fonds auf 0%. Sobald der Steuer-Bildschirm erscheint, hält man während der folgenden Aktionen die L-Taste gedrückt:
Man stellt alle Fonds wieder auf 100%, läßt aber die Steuern auf 0% und verläßt den Steuer-Bildschirm wieder. Anschließend läßt man die L-Taste wieder los und freut sich über den neuen Kontostand. ■

Kevin Petzold

Wing Commander

Probiert doch mal folgende Access-Codes für *Handle Fireball* auf dem SuperNES aus:
1 - 1QCCMHBLGW
2 - JRFRW0YMZW
3 - JGP842LMQW
4 - XHN?8YXB4C ■

Sebastian Synoradzki

Quackshot

Mit einem Action Replay hat Donald auf dem Mega Drive gut Lachen: FF8F9 90003 sorgt für unbegrenzte Leben, volle Power gibt es mit FF8F9 70005. ■

Günter Masurowski

The Humans

Hier sind die Levelcodes für den Game Boy:
2 - CVBM
3 - QWSD
4 - PLKP
5 - MNBV
6 - VBCD
7 - ZXVZ
8 - KJHR
9 - PYST
10 - LKLQ
11 - HDZW
12 - NBGF
13 - SWQR
14 - TYTL
15 - XRTD
16 - CDSR
17 - JHYT
18 - MJHN
19 - TRWM
20 - PLMN
21 - SSXC
22 - KLLY
23 - QRWS
24 - VBSR
25 - TVYP
26 - LKMV
27 - QVCX
28 - PMHR ■

Fraggle

Talespin

Auf dem Mega Drive sorgt der Action-Replay-Code FF27C D0003 für unendlich viele Leben. ■

Günter Masurowski

Ecco the Dolphin

Damit dem Fischstäbchen nicht die Luft ausgeht, kann man auf dem Mega Drive sein Action Replay zu Hilfe nehmen: FFB63 50038 sorgt für unbegrenzte Energie, mit FFB63 60003 gehört Atemnot der Vergangenheit an. ■

Günter Masurowski

Ultima - Runes of Virtue

Betritt man einen Raum, in dem beispielsweise eine der selten zu findenden Heiltränke zu haben ist, dann schnappt man sich diese schnell, verläßt den Raum und betritt ihn nochmals, um sich von dem nächstbesten Monster überwältigen.
Wählt man anschließend im Menü die Option *Continue*, kann man das Spiel im gleichen Raum fortsetzen, hat den Heiltrank noch im Inventar und darf sich das Teil nochmals schnappen. Das ganze läßt sich mit allen Gegenständen beliebig oft wiederholen. ■

Kai Havdering

Magnetic Soccer

Mit einem Action Replay für den Game Boy wird die Bolzerei zum Kinderspiel: Mit dem Code 0100 DCC1 wird jedes Spiel gewonnen, 0823 E4C1 sorgt dafür, daß man den Power-Kick für unbegrenzte Zeit hat. Wer die Zeit, die ein Spiel dauert, selbst einstellen will, der versuche den Code 01xx D8C1 und schalte das Action Replay nach der Codeingabe ab. Ab jetzt dauert jedes Spiel xx Minuten. Und falls man meint, auf die Pause- und Resetfunktion verzichten zu können, so sollte man einfach mal 0AFF 5BC1 ausprobieren. ■

Leon

ENTITY

Francescano

LORICIEL

ASM aktueller software markt

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer ..... L - -
688 Attack Submarine ..... - - A
Abandoned Places ..... L P -
Ace 2 ..... - - A
Ad Lib Soundkarte ..... - - A
Adventure Of Link (Zelda 2) ..... - P -
Airborne Ranger ..... - - A
Alone in the dark ..... (L P) -
Alternate Reality The City ..... - P A
Alternate Reality The Dungeon ..... L - -
Bad Blood ..... L P A
Balance Of Power 1990 Edition ..... - - A
Bane Of The Cosmic Forge ..... (L P) A
Bard's Tale 1 The ..... L P -
Bard's Tale 2 The ..... L P -
Bard's Tale 3 The ..... L P A
Batallion Commander ..... - - A
Battle Of Antietam ..... - - A
Battlehawks 1942 ..... - - A
Battles Of Napoleon ..... - - A
Battletech ..... L - A
Bismarck ..... - - A
Black Cauldron The ..... L P -
Bloodwych ..... L P -
Bubble Ghost ..... L P -
Buck Rogers 1 ..... L P A
Cadaver ..... L P -
Carrier Command ..... L P -
Champions Of Krynn ..... L P A
Chaos Strikes Back ..... L P A
Chrono Quest ..... L - -
Chrono Quest 2 ..... L - -
Code Name: Ice Man ..... (L P) A
Colonel's Bequest The ..... L P A
Conquests Of Camelot The ..... (L P) A

Conquest of the Longbow ..... L P -
Curse of Enchantia ..... (L P) -
Curse Of The Azure Bonds ..... L P -
Dagger of Amon Ra ..... (L P) -
Dam Busters The ..... - - A
Dark Half ..... (L P) -
Day Of The Viper ..... L P -
Death Knights Of Krynn ..... L P A
Deathlord ..... - P A
Decisive Battl. North Am. Civil War ..... - - A
Def Con 5 ..... - - A
Defender Of The Crown ..... - - A
Deja Vu (Amiga/ST) ..... L - -
Deja Vu 2 ..... L - -
Drachen Von Laas ..... L - -
Dragon Wars ..... - P A
Dragon's Breath ..... L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC) ..... L - A
Drakkhen ..... L - -
Dungeon Master ..... L P A
Dunkle Dimension Die ..... (L P) -
ECO Quest ..... (L P) -
Elite (Lösung für Amiga/ST/PC) ..... L P A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64) ..... L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus ..... L P -
Emperor Of The Mines ..... L - -
Europe Ablaze ..... - - A
Eye Of The Beholder 1 ..... L P A
Eye Of The Beholder 2 ..... L P -
F-14 Tomcat ..... - - A
F-15 Strike Eagle 2 ..... - - A
Faery Tale Adventure The ..... (L P) -
Fascination ..... L - -
Fatal Heritage ..... L - -
Final Fantasy Legend ..... - - A

Fire Brigade ..... - - A
Fish ..... L - -
Flugsimulator 3 ..... - - A
Flugsimulator 4 ..... - - A
Fountain Of Dreams ..... - - A
Future Wars ..... (L P) -
Galdregon's Domain ..... (L P) A
Gateway To The Savage Frontier ..... L P A
Gato ..... - - A
Germany 1985 ..... - - A
Gettysburg ..... - - A
Gold Rush ..... L P A
Guild Of Thieves ..... L - -
Gunship ..... - - A
Heart Of China ..... (L P) A
Heimdall ..... L P A
Hellowoon ..... L - -
Hero's Quest ..... (L P) A
Hillsfar ..... L - A
Holiday Maker ..... L - -
Hook ..... (L P) -
Imperium Galactum ..... - - A
Indiana Jones 3 (Lost Crusade) ..... (L P) A
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis) ..... (L P) -
Insector X ..... L P -
It Came From The Desert ..... (L P) -
Jet ..... - - A
Jones In The Fast Lane ..... - - A
Kampfgruppe ..... - - A
Kathedrale Die ..... (L P) -
Keef The Thief ..... - - A
King Arthur ..... L - -
King's Quest 1 ..... L P -
King's Quest 2 ..... L P A
King's Quest 3 ..... L P A

King's Quest 4 ..... L P A
King's Quest 5 ..... (L P) A
King's Quest 6 ..... L P -
Kingdoms Of England ..... - - A
Knights Of Legend ..... L - A
Kult ..... (L P) -
Landsitz von Martville Der ..... L - -
Last Ninja ..... - - A
Last Ninja 2 ..... L - -
Legacy Of The Ancients ..... L - -
Legend Of Blacksilver ..... - - A
Legend Of Faerghail ..... L P A
Legend Of Kyrandia ..... (L P) -
Leisure Suit Larry 1 ..... L P A
Leisure Suit Larry 2 ..... L P A
Leisure Suit Larry 3 ..... L P A
Leisure Suit Larry 5 ..... L P -
Les Manley - Lost in L.A. ..... (L P) -
Loom ..... L - -
Lost Files of Sherlock Holmes ..... L - -
Lure Of The Temptress ..... (L P) -
Manhunter New York ..... L - A
Manhunter San Francisco ..... (L P) A
Maniac Mansion ..... L P -
Mars Saga ..... (L P) A
Mewilo ..... L - -
Might & Magic 1 ..... - - A
Might & Magic 2 ..... - - A
Might & Magic 3 ..... (L P) A
Millennium 2.2 ..... L - -
Miracle Warriors ..... - - A
Monkey Island 1 ..... (L P) A
Monkey Island 2 ..... L P -
Navcom 6 ..... - - A
Navy Seal ..... - - A

Neuromancer ..... L P -
New Zealand Story The ..... - - A
Ooze ..... L P -
Operation Marketgarden ..... - - A
Panzer Battles ..... - - A
Panzer Strike ..... - - A
Pawn The ..... L - -
Personal Nightmare ..... L P -
Phantasie 3 ..... L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem) ..... L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive) ..... - - A
PHM Pegasus ..... - - A
Pirates! ..... L - A
Police Quest 1 ..... L - A
Police Quest 2 ..... L - A
Police Quest 3 ..... L P -
Pool Of Radiance ..... L - A
Pool Of Radiance Advent. Journal ..... - - A
Pools Of Darkness ..... L P A
Populous ..... L - -
Ports Of Call ..... (L P) -
Powermonger ..... L - -
Prince Of Persia ..... L P -
Project Firestart ..... L P -
Project Stealth Fighter (C 64) ..... - - A
Prophecy of the Shadow ..... L P -
Quest For Glory 2 ..... (L P) A
Quest For Glory 3 ..... (L P) -
Questron 2 ..... L - -
Railroad Tycoon ..... L - -
Reach For The Stars ..... - - A
Red Baron ..... - - A
Red Lightning ..... L - A
Red Storm Rising ..... - - A
Renegade Legion Interceptor ..... - - A

Rex Nebular ..... (L P) -
Rings Of Medusa ..... (L P) -
Rise Of The Dragon ..... - - A
Roadwar 2000 ..... - - A
Robox ..... L P -
Rommel ..... - - A
Russia ..... - - A
Savage Empire The ..... - - A
Schwarze Auge Das ..... L P -
Secret Of The Silver Blades ..... - - A
Sentinel The (Firebird) ..... - - A
Sentinel World 1 Paragraphs ..... - - A
Sentinel Worlds 1 ..... L - A
Sex Vixens From Space ..... L - A
Shadow Of The Beast ..... (L P) -
Shadowgate ..... L P -
Shogun ..... L - -
Soko Ban (Megadrive) ..... - - A
Sorcerian ..... - - A
Sound Blaster (alle Versionen) ..... - - A
Space Ace ..... L - -
Space Quest 1 ..... L P A
Space Quest 2 ..... L P A
Space Quest 3 ..... L P A
Space Quest 4 ..... L P A
Spellcasting 101 ..... L P -
Spirit Of Adventure ..... L P -
Stadt der Löwen ..... L - -
Star Command ..... L - A
Star Flight 1 ..... L - A
Star Flight 2 ..... L - A
Star Trek 25th Anniversary ..... (L P) -
Star Trek 5 ..... - - A
Starglider 1 ..... - - A
Starglider 2 ..... - - A

Steel Thunder ..... - - A
Stellar Crusade ..... - - A
Storm Across Europe ..... - - A
Sub Battle Simulator ..... - - A
Sword Of Aragon ..... (L P) A
Sword Of Vermillion ..... - - A
Tangled Tales ..... - - A
Thunder Board Soundkarte ..... - - A
Times Of Lore ..... - - A
Transworld ..... L - -
Ultima 1 ..... - - A
Ultima 2 ..... - - A
Ultima 3 ..... L P A
Ultima 4 ..... L P A
Ultima 5 ..... L P A
Ultima 6 ..... L P A
Ultima 7 incl . Forge of Virtue ..... L P -
Ultima Underworld 1 ..... L P -
Uninvited ..... L - -
Up Periscope ..... - - A
War In The South Pacific ..... - - A
War Of The Lance ..... - - A
Warship ..... - - A
Wasteland ..... L P A
Wasteland Paragraphs ..... - - A
Waxworks ..... L P -
Willy Beamish ..... (L P) -
Wing Commander incl. Secret Miss. ..... - - A
Winzer ..... L - -
World Cup Soccer (Megadrive) ..... - - A
Zack Mc.Kracken ..... L P A
Zork 1 ..... L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 King's Quest 6
PC dV 99,95

	die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	-------	94.95
5.	X-Wing dA	-------	94.95
6.	Lemmings 2 - Tribes dA	79.95	89.95
7.	Space Quest 5 dV	-------	89.95
8.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
9.	Comanche dA	-------	94.95
10.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen.** Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV 79.95
airbus a 320 dA 99.95
archer mclean pool dV 69.95
bard's tale construction set dA 74.95
battle isle dA 79.95
best of best champ. karate dA 79.95
bundesliga manager edition dV 89.95
bundesliga manager prof. dV 79.95
cadaver dV 74.95
campaign dV 74.95
chess champion 2175 dA 59.95
chuck rock dA 69.95
civilization dV 84.95
curse of enchantia dV 89.95
dune dV 79.95
dynablaster dA 79.95
elite dA 69.95
epic dA 79.95
erben des throns dV 84.95
eye of the beholder 1 dV 79.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
falcon collection dA 49.95
gobliins 1 dV 69.95
gobliins 2 dV 79.95
gunship 2000 dA 89.95
history line 1914-1918 dV 89.95
humans dA 69.95
indiana jones 3 dV 67.95
jimmy whites snooker dA 79.95
kaiser dV 99.95
legend of kyrandia dA 69.95
legends of valour dV 89.95
leisure suit larry 5 dV 89.95
lemmings doublepack dA 64.95
lotus 3 dA 59.95
lure of the temptress dV 79.95
mad tv dV 79.95
manager dV 49.95

maniac mansion dV 69.95
mega sports dA 59.95
microprose grand prix f. 1 dA 84.95
midwinter 2 dV 49.95
might & magic 3 dV 79.95
monkey island 1 dV 79.95
monkey island 2 dV 79.95
monster pack 2 dA 69.95
no second price dA 69.95
patrizier der dV 79.95
perfect general the dA 84.95
pinball dreams dA 69.95
pinball fantasies dA 69.95
pirates ! dA 69.95
police quest 3 dV 89.95
push over dA 74.95
railroad tycoon dA 84.95
red baron dV 69.95
red zone dA 84.95
rome ad 92 dV 74.95
secret of silver blades dA 79.95
sensible soccer 92/93 dA 64.95
silent service 2 dA 84.95
sim ant dV 79.95
sim city und populous dA 79.95
sim earth dV 89.95
starbyte collection no. 1 dV 74.95
starbyte collection no. 2 dV 79.95
steigenberger hotelmanager dV 59.95
steve davis snooker dA 59.95
streetfighter 2 dA 74.95
super tetris dA 84.95
test drive 2 collection dA 79.95
ultima 5 dA 79.95
ultima 6 classic dA 49.95
waxworks dV 74.95
wizardry 6 bane c. forge dV 79.95
zak mc kracken dV 69.95

IBM-PC

1869 dV 89.95
a train dV 99.95
aces of the pacific dA 89.95
airbus a 320 dA 99.95
alone in the dark dV 94.95
b 17 flying fortress dA 99.95
battlechess 4000 s-vga dA 79.95
bundesliga manager edit. dV 89.95
bundesliga manager prof. dV 79.95
burning steel dV 94.95
cadaver dV 89.95
car & driver dA 84.95
civilization dV 99.95
creepers dA 94.95
curse of enchantia dV 89.95
dagger of amon ra dV 89.95
darklands dV 119.95
daughter of serpents dV 84.95
erben des throns dV 84.95
eye of the beholder 1 dV 79.95
eye of the beholder 2 dV 84.95
f 15 strike eagle 3 dA 104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA 99.95
gobliins 1 dV 69.95
gobliins 2 dV 89.95
gunship 2000 dA 99.95
gunship 2000 szenario dA 69.95
harrier jump jet dA 99.95
history line dV 89.95
humans dA 69.95
inca dV 99.95
incredible machine dV 84.95
indiana jones 3 vga dV 89.95
indiana jones 4 dV 89.95
king's quest 5 dV 109.95
leather god. phobos 2 dV 99.95
legend of kyrandia dV 74.95
legends of valour dV 89.95

leisure suit larry 5 dV 94.95
lemmings doublepack dA 79.95
links golf 386 dA 99.95
lost files sherlock holmes dV 94.95
lure of the temptress dV 89.95
maniac mansion dV 69.95
micropr. f1 grand prix dA 99.95
might and magic 4 dV 89.95
monkey island 1 dV 89.95
patrizier der dV 79.95
police quest 3 dV 89.95
populous 2 dA 84.95
quest for glory 3 dV 99.95
silent service 2 dA 84.95
sim ant dV 89.95
sim city und populous dA 79.95
sim earth dV 84.95
sim life dA 79.95
speedball 2 dA 44.95
spellcasting 301 dA 74.95
star trek 25th anniv. dV 94.95
starbyte collection 2 dV 89.95
steigenb. hotelmanager dV 69.95
summer challenge dA 74.95
task force 1942 dA 104.95
ultima 7 dV 99.95
ultima underworld 1 dA 89.95
ultima underworld 2 dA 89.95
waxworks dV 74.95
wing comm. 1 secr. m. 1 dA 44.95
wing comm. 1 secr. m. 2 dA 44.95
wing comm. 1 deluxe ed dA 104.95
wing comm. 1 classic dA 59.95
wing comm. 2 sp. op. 1 dA 49.95
wing comm. 2 sp. op. 2 dA 49.95
wing comm. 2 speech dA 49.95
winter supersports 92 dA 49.95
zak mc kracken dV 69.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

AMIGA

0393 a train dA 79.95
0293 adventure collection dA 74.95
0293 atac dA 94.95
0293 b 17 flying fortress dA 94.95
0293 creatures 2 dA 69.95
0393 links kurs bayhill club E 49.95
0393 links kurs hyatt dorado E 49.95
0393 links kurs pinehurst E 49.95
0393 wizardry 7 E 94.95

IBM-PC

0293 adventure collection dA 79.95
0393 betrayal at krondor dV 99.95
0393 darkmare dA 94.95
0293 dune 2 dA 74.95
0493 islands of dr. brain dA 94.95
0393 links kurs banff dA 54.95
0193 nick faldo golf dV 94.95
0293 spellcraft dA 89.95
0293 strike commander dA 109.95
0393 wizardry 7 dV 109.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

AMIGA

alien breed special edition E 29.95
california games dA 24.95
conan the cimmerian dA 29.95
continental circus dA 19.95
day of the pharao dA 19.95
emerald mine 3 prof. dA 29.95
flight path 737 dA 9.95
football manager dA 9.95
hollywood poker pro dA 19.95
in 80 tagen um die welt dV 19.95
kick off 2 final whistle dV 34.95
kick off 2 giants europe dA 24.95
kick off 2 return europe dA 24.95
kick off 2 winning tactics dV 24.95
leather godesses of phobos E 29.95
mad tv datadisk dV 29.95
oil imperium dV 19.95
olympiad collection E 29.95
pool of radiance dA 39.95
powermonger dA 39.95
super hang on dA 24.95
swords of twilight dA 34.95
waterloo dA 19.95

olympiad collection E 29.95
paperboy 2 E 29.95
rbi baseball 2 dA 29.95
realms dA 29.95
rock'n roll dA 19.95
siege data (dogs of war) E 34.95
space quest 4 ega dV 39.95

IBM-PC 5.25

bard's tale 3 the dA 39.95
battletech 2 dA 39.95
imperium dA 34.95
leather godesses of phobos E 29.95
oil imperium dV 19.95
olympiad collection E 29.95
savage empire the E 39.95

IBM-PC 3.5

atomino dA 19.95
california games dA 24.95
cisco heat dA 29.95
day of the pharao dA 19.95
faery tale adventure E 29.95
imperium dA 34.95
mad tv datadisk dV 29.95
oil imperium dV 19.95

ZUBEHÖR

roland soundkarte scc 1 ..... PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe . PC 199.95
sound blaster cms chips ..... PC 69.95
sound blaster pro basic ..... PC 299.95
sound blaster pro standard . PC 379.95
sound blaster cd-rom drive .. PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom . PC 899.95
sound blaster 16 asp ..... PC 509.95
video blaster genlock-karte . PC 639.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen ..... Paar 59.95
maus transparent ..... AM 39.95
maus transparent ..... PC 44.95
speicher a 500 512 kb + Uhr .. 59.95
speicher a 600 1 mb 99.95
verlängerg. 9 pol. subD 9.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ..... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ▫L ▫P ▫A ▫Prg ▫Test ▫Zub
..... ▫L ▫P ▫A ▫Prg ▫Test ▫Zub
bitte ankreuzen

Computertyp ..... ▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AUFTRAGGEBER

A 05/93

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Auf großer Fahrt...

Star Control 2 - Verlieb

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer von Kapitän James T. Kulk, der mit seinem Raumschiff 'Pegasus' 5 Jahre lang unterwegs war, um die Erde vor einem Schicksal unter ewiger Ur-Quan Sklaverei zu bewahren.

Angefangen hat alles damit, daß im Jahre 2143, während des Krieges zwischen der Allianz und der Hierarchie, eine Expedition von der Erde auf Vela strandete. Zwanzig Jahre später war es uns endlich gelungen, mittels einer auf Vela gefundenen Fabrik der 'Vorgänger' das gerade eben flugfähige Skelett eines Raumschiffs zu entwickeln, mit welchem ich mich mit 30 Mann zur Erde aufmachte, um der Menschheit gegebenenfalls im Kampf gegen die Ur-Quan zu helfen. Als wir endlich im Sol-System ankamen, sahen wir sofort, daß sich hier in den letzten 20 Jahren viel verändert hatte. Wie wir vom Kommandeur der Basis im Erdumlauf erfuhren, war die Allianz bereits vor Jahren besiegt worden. Die Menschen hatten sich auf der Erde unter einem Ur-Quan-Slave-Shield einschließen lassen. Somit konnten die Menschen auf ihrem Planeten tun und lassen, was sie wollten, nur verlassen konnten sie ihn nicht mehr.

Willkommen daheim...

Die Starbase im Orbit, welche mit einigen wenigen Menschen bevölkert war, stellte ein weiteres Symbol für die

t in eine Syrene

Ur-Quan Herrschaft da. Der Kommandeur war bei unserem Erscheinen mehr als skeptisch, da sich seines Wissens einige Hierarchie-Spione im Sol-System aufhielten, die über jedes Geschehnis berichten sollten. Alles, was wir fanden, war jedoch eine von Robotern umgebene leere Basis auf dem Mond *(die Roboter schossen wir allesamt ab)*. Nachdem wir dem Kommandeur schließlich noch eine Ladung Mineralien vom Merkur geholt hatten, entschied er sich dann auch, uns mit allen Mitteln zu unterstützen. Die Raumstation wurde somit zu unserer festen Basis.

Beim näheren Erkunden des Sol-Systems empfingen wir von der Oberfläche des Pluto ein schwaches Energie-Signal. Auf der Oberfläche fanden wir ein Spathi-Raumschiff, welches mit einem Spathi namens Fwiffo bemannt war. Nach gutem Zureden verriet dieser uns, daß er der letzte Spathi war, der Wache über die Erde hielt. Aufgrund ihrer angeborenen Feigheit war der Rest der ehemals großen Wachstaffel im Laufe der Jahre zu Heimat der Spathi *(Epsilon Gruis (241.6: 368.7))* zurückgekehrt. Wir nahmen Fwiffo samt Schiff mit. Wieder in der Starbase, wurde uns mitgeteilt, daß ein Ilwrath ins Sol-System gekommen war. Wir flogen diesem entgegen und schossen ihn mit einem Earthling-Cruiser ab.

Gut gerüstet ist halb gewonnen

Dieses Gefecht hatte mir gezeigt, wie wichtig viele Schiffe und eine gute Ausrüstung sind, und ich entschloß mich, zur ersten meiner vielen Mineraliensuchen in angrenzenden Systemen aufzubrechen. Wir begannen also, das Centauri-System abzugrasen, und im System Alpha-Centauri fanden wir einen sogenannten Trade-Master. *(Trademaster befinden sich in allen Supergiant-Systemen.)* Im Tausch gegen Lebensformen und die Positionsdaten von sogenannten Rainbow-Welten kann man von einem Trademaster Informationen, Treibstoff und Blaupausen für den Ausbau von Flaggschiff und Landefähren erhalten. Pläne und Infos kaufte ich mit der Zeit auf.

Auf der Suche nach Mineralien kamen wir auch im Gorno-System vorbei, wo ehemals unsere Verbündeten, die Shofixti, gelebt hatten. Alles was wir von diesen fanden war jedoch lediglich ein einsamer Shofixti auf Delta Gorno *(290.8:026.9)*, der uns zu allem Überfluß auch noch angriff. Wir brachen den Kampf mit unserem Fluchtantrieb ab und versuchten erneut, mit dem Shofixti Tanaka zu reden. Es zeigte sich, daß dieser nur reagierte, wenn man ihn beleidigte. Mehrmals beleidigte ich ihn und flüchtete. Schließlich merkte er, daß noch nicht einmal die Ur-Quan ihn so beleidigt hatten, und nun war er zu Gesprächen bereit. Wir erfuhren, daß die furchtlosen Shofixti sich bei ihrem letzten Gefecht mitsamt ihrer Heimatwelt in die Luft gesprengt hatten. Nur war Tanaka bei einem Angriff auf die Mycons dabei gewesen, so daß er bei der Explosion nicht daheim war. Uns begleiten wollte er jedoch nicht, da er als der letzte Shofixti Totenwache in Delta Gorno hielt.

Wir suchen Verbündete

Auf der Suche nach weiteren Verbündeten kamen wir nun auch in das Gebiet der Yehat. Aber von einem ihrer Aufklärer erfuhren wir, daß die Yehat sich den Ur-Quan als Kampftruppe angeschlossen hatten. Deshalb griffen die Yehat uns an, und wir konnten nur zusehen, daß wir schnellstens verschwanden. Wieder in der Solbase erhielten wir einen Funkspruch von Rigel III *(210.4:208.3)*. Ich begab mich mit meinem Schiff dorthin, und wir trafen eine Rasse namens Zog-Pik-Fot, die unsere Hilfe brauchte, da ihr System zu Austragungsort von Gefechten zwischen zwei Ur-Quan Rassen, den Ur-Quan und den Kohr-Ar, geworden war. Wir wurden eingeladen, die Zog-Pik-Fot auf ihrem Heimatplaneten Alpha Tucanae I *(400.0: 543.7)* zu besuchen, um dort mit den Anführern über ein Bündnis zu sprechen.

Ich entschloß mich, sofort dorthin aufzubrechen, aber auf dem Weg nach Alpha Tucanae machte ich einen Umweg nach Epsilon Gruis, um die Spathis zu besuchen. Der hohe Rat der Spathis versprach mir auch prompt ein Bündnis, wenn ich die benachbarte Heimatwelt der Spathis von den Evil Ones befreien würde. Dies machte ich sofort, aber der Rat wollte sein Versprechen nicht halten, schließlich lenkte er aber doch auf mein Versprechen ein, die Evil Ones von Spathiwa zu ver-

treiben. Damit hatte ich die Spathis als Verbündete und konnte ihre Raumschiffe in der Solbase bauen. Ich flog weiter nach Alpha Tucanae I und überredete dort auch die Zog-Pik-Fot zu einem Bündnis. Von ihnen erfuhr ich auch, daß die inzwischen nervig werdenden Erkundungs-Dronen von der Vega *(033.3:975.0)* stammten.

Entschlossen, dem Spuk mit den Dronen ein Ende zu bereiten, flog ich zu Vega und fand dort auf einem Gasriesen die Rasse der Syllandro, von denen ich nicht nur einen Code zur Selbstzerstörung der Dronen erhielt, sondern auch weitere Informationen über die Ur-Quan. Auf dem Rückflug zur Solbase wählte ich eine Route, die zwischen den Systemen Columbae und Chandrasekhar hindurchführte. Dort geschah etwas seltsames. Am 17. des Monats öffnete sich im Hyperraum etwa bei den Koordinaten 035:620 ein grünes Loch, durch welches ich in den Quasi-Raum gelangte.

Im Quasi-Raum

Im Quasi-Raum fand ich bei Koordinate 613.4:590.0 die Heimatwelt der Arilouleelai. Diese erklärten mir, daß der Quasiraum ein Parallelraum zum Hyperraum sei, und daß man durch die Löcher im Quasiraum bequem zu verschiedenen Punkten im Hyperraum gelangen konnte. Damit sie mein Schiff mit einem Portal-Spawner ausrüsten konnten, welcher jederzeit eine Öffnung in den Quasiraum erzeugen konnte, benötigten die Arilou ein Ur-Quan-Warp-Pod, welches ich aus einem Dreadnought-Wrack von Alpha Pavonis *(056.2:800.0)* holte. Auch erfuhr ich noch, daß sie ein sogenanntes Talking Pet, einen Übersetzer der Ur-Quan, gefunden und zu den Umgah in Pflege gegeben hatten. Früher waren die Talking Pets mit ihren mentalen Fähigkeiten Herrscher über die Ur-Quan gewesen, aber heute hatten sie diese Fähigkeiten verloren und waren einfache Ur-Quan-Sklaven, die diesen das lästige Sprechen abnahmen.

Zurück in der Solbase machte ich eine folgenschwere Entdeckung: Die Spathis, die mir nun für einige Monate geholfen hatten, waren wieder verschwunden. Ich flog nach Epsilon Gruis und mußte dort feststellen, daß die Spathis wieder auf das von mir von Evil Ones gesäuberte Spathiwa zurückgekehrt waren. Das schlimmste war, daß sie Spathiwa mit einem Slave-Shield versehen hatten, der sie zwar einschloß, aber auch Feinde aus dem Weltall abhielt. Auf dem Planeten, wo sie zuvor gewohnt hatten, hatten sie mir aber eine Maschine zurückgelassen, einen sogenannten Umgah-Caster. Diesen konnte ich verwenden, um an jeder Stelle im Hyperraum einen Trademaster zu mir zu rufen.

Entwicklungshilfe

Zurück auf der Solbase erreichte mich ein Hilferuf von den Zog-Pik-Fot. Ihr Heimatplanet Alpha Tucanae wurde von einem Kohr-Ar angegriffen. Also flog ich dorthin, beseitigte den Kohr-Ar und erhielt zum Dank von den Zog-Pik-Fot einige Raumschiffe. Auf dem Rückweg zur Solbase entschloß ich mich, einmal durch Vux-Gebiet zu fliegen. Auf ihrem Heimatplaneten wurde ich einfach angegriffen, anders war es aber im System Alpha Cerenkov *(422.1:198.6)*.

Dort empfing mich Admiral Zex, der entgegen der Meinung von allen anderen Vux durchaus liberal, wenngleich etwas pervers veranlagt war. Dieser hatte eine große Sammlung an außerirdischen Lebensformen, unter denen auch einige Shofixti-Weibchen waren. Dies bedeutete eine Chance, die Shofixti wieder zum Leben zu erwecken. Der Admiral wollte die Shofixti aber nur gegen eine andere selte-

Praktische Tips:

- **Man sollte öfters auf die Suche nach Mineralien und Lebensformen gehen, um beim Trademaster die nötigen Informationen über neue Schiffsmodule einzukaufen. Vor allem die Bewaffnung des Schiffes und die Qualität der Landefähren wird viel besser.**
- **Es ist ratsam, erst einmal ordentlich in 'Melee' die Schlachten zu üben, bevor es richtig losgeht. Am besten, Ihr gewöhnt euch an die Earthling-Cruiser, die sind echt nicht schlecht.**
- **Laßt immer Platz für ein oder zwei Begleitschiffe, denn es kommt vor, daß Ihr welche geschenkt bekommt.**

Zu guter Letzt eine Tabelle mit den Daten der Ausgänge aus dem Quasi-Space und wo sie rauskommen:

Koordinate des Lochs (Quasispace)	Koordinate des Ausgangs (Hyperspace)
544.0:532.0	036.8:633.2
530.0:528.0	775.2:890.6
520.0:540.0	X84.9:621.3
488.0:538.0	973.5:315.3
520.0:514.0	011.1:940.9
492.0:492.0	005.0:164.7
506.0:474.0	190.9:092,6
516.0:466.0	567.3:120.7
502.0:460.0	318.3:490.6
476.0:458.0	409.0:774.8
468.0:464.0	921.0:610.4
458.0:492.0	860.7:015.1
448.0:504.0	565.7:971.2
479.3:504.0	611.6:413.1
466.0:514.0	230.1:398.8

ne Lebensform herausrücken. Nach langem Suchen fand ich das gesuchte Monster auf Delta Lyncis I *(570.4: 979.5)*. Ich flog damit zu Admiral Zex, aber dieser hatte inzwischen seine Meinung geändert. Er nahm das Monster zwar entgegen, forderte aber mich selbst als Zugabe. Noch während unseres Gespräches jedoch konnte sich das Monster auf seinem Raumschiff befreien, und Admiral Zex flog in die Luft. Auf der Oberfläche des Planeten fand ich die Shofixti, mit denen ich nach Delta Gorno flog. Tanaka nahm sie an sich und verschwand im All. Doch wenig später tauchten die Shofixti bereits auf der Solbase auf und wurden unsere Verbündeten.

Wertvolle Werkzeuge

Von einem Shofixti-Fighter begleitet, flog ich darauf hin ins Yehat-Gebiet. Da die Yehat sich stets als Beschützer der Shofixti gesehen haben, war ihre Freude groß, einen lebenden Shofixti zu sehen. Die Yehats der Langstrecken-Patroullien begannen mit einer Revolution gegen ihre Königin, die gesagt hatte, daß die Shofixti ausgestorben seien und die Yehats zu einem Bündnis mit den Ur-Quan geführt hatte. Da sich bei der Revolution kein Sieger abzeichnete, entschloß ich mich, einmal nach dem Talking Pet zu sehen, welches die Arilouleelai bei den Umgah abgegeben hatten.

Auf Alpha Orionis *(190.2:606.5)* fand ich das Talking Pet, doch noch während des Gespräches mit ihm wurde mir schwarz vor Augen. Als ich wieder aufwachte waren mehrere Wochen vergangen, und ich befand mich nun mitten im Ur-Quan Raum. Ein Dreadnought hatte mich bereits entdeckt, doch ich konnte mich gerade noch aus einer Schlacht herausreden. Eines war jedoch klar: Das Talking Pet hatte irgendwie die Fähigkeit zur Beherrschung anderer zurückerhalten. Ich brauchte also etwas, um mich vor seinen Kräften zu schützen, wenn ich noch einmal mit ihm reden wollte. Und tatsächlich, die Rasse der Orz besaß einen Psychic-Shield.

Um diesen zu erhalten, mußte ich zunächst auf ihrer Heimatwelt Gamma Vulpeculae *(371.3:253.7)* vorbeifliegen, um mich dort als *Camper* eintragen zu lassen. Dann ging es weiter nach Delta Vulpeculae *(372.1:261.9)* zum *Campingplatz*, wo ich den Psychic-Shield erhielt. Außerdem verbündeten sich die Orz mit mir. Auf Fragen nach den Androsynth, die dieses Sternensystem vor ihnen bewohnt hatten, reagierten sie jedoch äußert aufgeregt, so daß ich das Fragen besser sein ließ.

Mit dem Shield kehrte ich nach Alpha Orionis zurück. Wieder versuchte das Talking Pet seine Kräfte an mir, aber diesmal ohne Erfolg. Als es einsah, daß es mich nicht beherrschen konnte, bot es mir aber immerhin seine Hilfe im Kampf gegen die Ur-Quan an. Es konnte diese einmalig so verwirren, daß sie sich von irgendwo zurückzogen. Doch dazu später mehr.

Schatten der Vergangenheit

Auf der Suche nach ehemaligen Mitgliedern der Allianz kam ich schließlich nach Procyon *(074.2:226.8)*. Dort hatten früher die Chenjesu gewohnt, und nach dem Krieg hatten sie sich dort zusammen mit den Mmrnmhrm unter einem Slave-Shield einschließen lassen. Wir fanden tatsächlich einen Planeten mit einem Slave-Shield und auch die obligatorische Starbase. Diese aber war leer! Irgendwie hatten die Chenjesu es geschafft, den Slave-Shield zu durchdringen und zur Planetenoberfläche zurückzukehren. Ich ging also in den Orbit um den Planeten mit dem Slave-Shield, und dort probierte ich mein Allround-Funkgerät, den Umgah-Caster, aus. Und tatsächlich, ich bekam Funkkontakt mit den beiden Rassen.

Von diesen erfuhr ich, daß sie sich ergeben hatten, nachdem die Ur-Quan mit einer riesigen Kampfstation der 'Vorgänger', der Sah-Matra, in den Krieg eingegriffen hatten. Nun waren sie auf diesem Planeten und hatten einen Prozess eingeleitet, um durch Sonnenstrahlung beide Rassen zu einer weit überlegeneren Rasse zu verschmelzen. Aber dieser Prozess würde noch 57 Jahre dauern, viel zu lange, um zu warten. Aber immerhin konnten die Ur-Quan mir den Tip geben, daß ich zur

Zerstörung der Sah-Matra eine Bombe und etwas zur Ablenkung von Geleitschiffen brauchte. Das Talking Pet war genau das, was ich zur Ablenkung der Ur-Quan und Kohr-Ar brauchte, aber woher sollte ich eine Bombe nehmen?

Eine letzte Information konnten mir die Chenjesu bezüglich des Krieges zwischen Ur-Quan und Kohr-Ar geben. In diesem Krieg fochten beide Parteien um den Besitz des Sah-Matra. Wären die Ur-Quan die Sieger, so würden sie ihre bisherige Politik weiter verfolgen, würden aber die Kohr-Ar gewinnen, dann würden sie gemäß ihrem Grundsatz 'Jetzt und für immer' alles Leben im Universum auslöschen. Und zur Zeit sah es so aus, als würden die Kohr-Ar gewinnen.

Wir suchen eine Bombe

Ich verließ Procyon und machte mich auf die Suche. Im Aquarii System *(etwa 855:860)* stieß ich auf die Rasse der Utwig. Diese waren tatsächlich im Besitz einer Bombe *(eine Zerstörungsmaschine der 'Vorgänger')*, diese wollten sie aber auf keinen Fall herausrücken. Früher einmal müssen die Utwig durchaus glückliche Wesen gewesen sein, aber als ihnen ihr Ultron, für sie eine Art allsehendes Auge, zerbrochen war, wurden sie zu Vertretern des Unglücks, und als solche brauchten sie auch eine Bombe. Immerhin erfuhr ich, daß sie das kaputte Ultron an ihre Nachbarn, die Supox, weitergegeben hatten. Also besuchte ich die Supox auf ihrer Heimatwelt Beta Librae *(741.4: 912.4)*. Von ihnen erhielt ich das zerbrochene Ultron. Ich begann also die Suche nach Ersatzteilen.

Diese Suche trieb mich unter anderem ins System Betelgeuse *(412.5: 377.0)*. Dort fand ich zwar keine Ersatzteile, aber einen Planeten mit Slave-Shield und eine Starbase. Diese war von unseren ehemaligen Verbündeten, den Syrenen, bewohnt. Ich wurde von der wunderhübschen, wenngleich blauhäutigen Talana empfangen, und von ihr erfuhr ich, daß die Syrenen ehemals auf Beta Copernicus *(600.8: 263.1)* gewohnt hatten. Der Planet war aber Opfer einer unerklärlichen Serie von Naturkatastrophen geworden, so daß die Syrenen gezwungen wurden, ihn aufzugeben und im Weltall nach einer neuen Heimat zu suchen. Schließlich hatten die Ur-Quan das Nomadenvolk auf Betelgeuse einquartiert, wo sie nun zufrieden lebten. Talana ließ sich deshalb nicht überreden, uns zu unterstützten.

Nichtsdestoweniger stattete ich Beta Copernicus einen Besuch ab. Auf der Planetenoberfläche fanden wir ein seltsames Schalensegment, welches wir in der Solbase analysieren ließen. Es war die Ei-Schale von einem Mycon. Viele Jahre zuvor hatten die Mycons ihre sogenannten Deep-Children auf dem Planeten eingepflanzt, und diese hatten die Zerstörung bewirkt. Mit diesen Fakten ging ich erneut zu Talana, die nun Hilfe versprach, sobald sie sich an den Mycons rächen konnte.

Aber dazu brauchten die Syrenen ihre Schiffe. Diese fand ich in einem Bunker auf Epsilon Camelopardalis I *(593, 7:393.7)*. Ich gab Talana Bescheid, und kehrte mit einigen Syrenen-Kapitänen zu dem Bunker zurück, wo die Schiffe sofort übernommen wurden. Auf Betelgeuse trafen wir uns wieder. Dort unterbreitete mir Talana den Plan, daß ich zu den Mycons fliegen und ihnen mitteilen sollte, daß sich der Planet Organon besonders für ihre Deep-Children eigne. Die Syrenen würden dort für die Mycon-Siedlungs-Schiffe einen Hinterhalt legen.

Gesänge der Syrenen

Also flog ich nach Epsilon Scorpii I *(629.1:220.8)* und erzählte dort den Mycons von Organon. Wenig später konnte ich beobachten, wie diese sich nach Organon aufmachten und dort erhebliche Verluste erlitten. Also flog ich zurück zur Betelgeuse. Nicht nur für die neue Allianz hatte ich nun die Syrenen als Bündnisparter gewonnen, sondern auch für mich etwas. Die hübsche Talana wurde meine Freundin, doch weiteres mußten wir leider auf nach dem Krieg verschieben. Aber immerhin gelang es mir, einen Vorschuß auf das herauszuschlagen, was kommen würde.

Die Suche nach Ersatzteilen verschlug mich nun nach Zeta Persei I *(946.9:280.6)*, wo die Druuge ihre Handelszentrale hatten. Und tatsächlich gelang es mir dort, die Ei-Schale für eine Rosy Sphere einzutauschen. Diese war das erste Ersatzteil.

Später kam ich nach Delta Draconis I *(253.5:835.8)*. Dort war die Heimatwelt der Thraddash der Kultur 19, einer Rasse, die es im Laufe ihrer Geschichte dreimal bis zur Raumfahrt gebracht hatte und sich dreimal wieder in die Steinzeit zurückgebombt hatte. Mir war klar, daß diese Rasse nur durch Gewalt zu überzeugen war, und es bot sich deshalb an, am großen Raumschiff-Abschuß-Cup teilzunehmen.

Ich flog also in ihrem System herum und zerstörte fleißig ihre Schiffe. Als ich dann zu ihrer Heimatwelt zurückkam, waren sie begeistert von meiner Vernichtungsgabe. Sie erwählten mich als ihren Lehrmeister, und ich gab ihnen den Rat, sich nun Kultur 20 zu nennen. *(Außerdem drückte ich ihnen einige Monty-Python-Videos in die Hand, aus denen sie nur lernen konnten...)* Um von mir hochgeschätzt zu werden, flog die Thraddash-Flotte nun einen Angriff gegen die Kohr-Ar, was mir mehr Zeit verschaffte.

Ersatzteilsuche

Weiter ging's nach Zeta Draconis I *(277.6:867.3)*. Dort hatten die Thraddash ein von ihnen geheiligtes Artefakt, aber ihren großen Lehrmeister ließen sie natürlich auf die Planetenoberläche hinunter. Dort schnappten wir uns die Aqua Helix, welche ein weiteres Ersatzteil für das Ultron war. Zwar waren die Thraddash danach nicht mehr gut auf uns zu sprechen, aber wir hatten ja, was wir brauchten.

Das letzte Ersatzteil fand ich auf Gamma Krueger I *(052.2:052.5)* bei den Pkunk, den Vögeln der Freude und des Glücks, die entfernt auch mit den Yehat verwand waren. Mit dem reparierten Ultron flog ich nun zurück zu den Utwigs, die mir im Austausch dafür gern ihre Bombe überließen, welche ich mir auf Zeta Hyades VI

(850.0) abholen konnte. Auch griffen die Utwigs nun zusammen mit den Supox die Kohr-Ar an, um mehr Zeit für mich rauszuschlagen. Da ich nun die benötigte Bombe hatte, entschloß ich mich, den Chenjesu auf Procyon einen erneuten Besuch abzustatten. Auf dem Weg dorthin kam ich durch Beta Brahe I *(639.5:231.2)*.

Im Orbit dieses Planeten schwirrten einige Mycons herum, welche ich jedoch schnell abschoß. Auf der Oberfläche des Planeten fand ich nun eine sogenannte Solar Flare, die die Techniker in der Solbase als eine Art Hilfssonne bezeichneten. Mir war klar, daß ich damit den Verschmelzungsprozess zwischen Chenjesu und Mmrnmhrm erheblich beschleunigen konnte. Mit großer Vorfreude brach ich nach Procyon auf. Doch was war das? Die Ilwrath hatten mein Vorhaben entdeckt und auf Procyon eine riesige Flotte stationiert, die ich nicht besiegen konnte...

Ich dachte daran, daß die Umgah den Ilwrath einmal mit einem ihrer Caster vorgegaukelt hatten, sie würden ihre schrecklichen Gottheiten Dogar und Kazon hören. Also begab ich mich zur Heimat der Ilwrath bei Alpha Tauri *(022.9:366.6)*, und benutzte im Orbit um ihren Planeten den Umgah-Caster. Tatsächlich glaubten die Ilwrath, ihre Götter zu hören, und so befahl ich ihnen, die Thraddash anzugreifen. Sie zogen damit ihre Flotte von Procyon ab. Im Orbit über Procyon aktivierte ich die Solar Flare, und tatsächlich gelang es mir, die 57 Jahre, die die Chenjesu berechnet hatten, auf einige Sekunden zu verkürzen.

Zum Showdown

Nachdem das Erstaunen der neuen Chrmnrm sich gelegt hatte, checkten sie meine Ausrüstung und stellten zufrieden fest, das ich alles, was zur Zerstörung der Sah-Matra nötig war, im Besitz hatte. Wenn es mir nun gelänge, die Sah-Matra zu zerstören, dann wären die Ur-Quan empfindlich geschwächt, so daß sie sich den Truppen der neuen Allianz, vor allem aufgrund der neuen Chrmnrm-Schiffe, ergeben müßten. Ich selbst wurde mit meiner Mannschaft zur Solbase transportiert, und wenig später traf auch mein von den Chrmnrm modifiziertes Flaggschiff ein.

Die Bombe, die von den Chrmnrm mit Kristallen verstärkt worden war, nahm aber erstaunlichen Platz weg, so daß ich nur noch Platz für einige Module hatte. Gleichzeitig mit dem Schiff kam auch eine riesige Menge an Rohstoffen, so daß ich nun einen praktisch unbegrenzten Vorrat hatte. Auf meinem Flaggschiff installierte ich für die Endschlacht lediglich einen Tank und sonst nur Crew-Pods. Als Begleitschiffe behielt ich alle übrigen Arilous und zwei Spathis, den Rest füllte ich mit den neuen Chrmnrm-Schiffen auf.

Dann war es soweit, wir brachen auf nach Delta Crateris *(620.0:593.5)*, wo wir die Sah-Matra geortet hatten. Ein Planet in diesem System wurde von einer praktisch unendlichen Zahl an Ur-Quans und Kohr-Ars umkreist. Mittels des Talking Pets konnte ich diese jedoch aus dem System vertreiben. Ich flog zu dem Planeten hin, und da war sie, die Sah-Matra. Als erstes galt es, die sechs Begleitungsschiffe mit den neuen Chrmnrn-Schiffen und den Spathis abzuschießen. Nach diesem Kampf hatte ich kaum noch Schiffe übrig. Doch auf einmal tauchte ein Kontingent an Yehats und Pkunks auf, die meine Ränge wieder auffüllten. Die Revolution war gewonnen. Auf ging es nun in den Kampf gegen die Sah-Matra selbst...

STARBASE COMMANDER
OUTFIT STARSHIP
SHIPYARD
DEPART STARBASE

▲ Ein sicherer Hafen

Finale

Mit den Yehats und den Arilous habe ich in hartem Kampf die acht Generatoren ausgeschaltet, welche die Energiebarriere aufrechterhielten. Danach habe ich die Pkunks verwendet, um die vier grünen Feindgeschosse, welche mich immerzu von der Basis wegdrückten, zu zerstören. Dann war es soweit. Ich steuerte die Pegasus durch das nun offene und fast ungedeckte Tor zur Sah-Matra, aktivierte die Bombe und setzte mich mit einem Fluchtschiff ab. In weiter Ferne erwischte uns die immense Druckwelle der Explosion und es wurde dunkel um mich...

Als ich aufwachte, lag ich im Krankenrevier der Solbase, und Talana stand an meiner Seite. Zusammen sahen wir zu, wie der Slave-Shield von der Erde entfernt wurde. Einen Monat später verließen wir zusammen die Starbase, um irgendwann in der Zukunft zu heiraten. Aber dazwischen lagen noch einige andere Abenteuer, welche aber ein anderes mal erzählt werden... ❐

Frank Schulte-Kulkmann

▲ Das Abenteuer beginnt

▲ Was darf's sein?

Schlangenbeschwörer

Zoff im Tempel

Ägypten - Land der Pharaonen und der dunklen Kulte. Was einem so alles passieren kann, wenn man auf Abenteuersuche ist, sei nun beschrieben.

Zuerst ein Wörtchen zum Thema Charakterbildung: Von ihr hängt es ab, wie sich das weitere Abenteuer entwickelt. Denn es kommt vor, daß sich die Wege etwas ändern, dies wird vor allem am Schluß deutlich. In meiner Lösung gehe ich als Mann. Nach dem Spielen als Frau fiel mir auf, daß hier sogar manche Abschnitte komplett fehlen. Also los, auf geht's, das Abenteuer wartet.

Im Hotel gehen wir zuerst zum Portier, Emil Gruber, und lassen uns den Brief geben. Nach dem Öffnen und Lesen stellen wir fest, daß er vom Direktor des Museums kommt, George Leyton-Stone. Also nichts wie ab zum Museum. Da die Lizenz für die Ausgrabungen noch einige Zeit in Anspruch nimmt, erzählt uns der Direktor, daß es auf dem Schwarzmarkt zur Zeit ziemlich hoch hergeht. Gern erklären wir unsere Bereitschaft zur Mitarbeit und lassen uns auf der Karte zeigen, wo sich die Polizeistation befindet.

Dort angekommen, erklärt der Polizeichef, Bimbashi Cameron, was wir zu tun haben. Nach der erneuten Bestätigung der Bereitschaft zur Mitarbeit, *('Mein Name ist Blond. James Blond. 007einhalb')* erklärt er uns, was wir genau zu tun haben, und wir suchen uns den Treffpunkt Büro oder Café heraus. Wählen wir das Büro, so zeigt er uns, wo sich dieses auf der Karte befindet, beim Treffen im Café wissen wir das bereits. Wir begeben uns auch sofort dorthin und nehmen Verbindung mit Ariadne Elytis auf. Danach gehen wir wieder ins Hotel und genehmigen uns nach der ganzen Aufregung erst einmal eine Portion Schlaf. Also ab in die Federn und bis zum nächsten Morgen durchgeratzt.

Ein neuer Tag. Zuerst gehen wir zur Rezeption und nehmen vom Portier den Brief in Empfang. In dem steht, daß um 11 Uhr ein Treffen stattfinden soll. Naja, also gehen wir in die Bar und warten bis 11 *(die Uhr anklicken; das ist übrigens die einzige Uhr, an der man die Zeit ablesen kann).* Nach der

▲ Hinter der Mauer, auf der Lauer...

Unterredung und dem Preisaushandeln gehen wir zu T. Cook, um uns ein Akkreditiv zu besorgen. Damit die Zeit vergeht, treiben wir uns noch etwas im Café herum und trinken einen Kaffee. Ein Schnaps für die Verdauung wäre jetzt auch nicht schlecht. Nichts wie ab an die Hotelbar, auf die Uhr sehen und um 6 Uhr zurückkommen.

Smalltalk und mehr...

Pünktlich um 6 Uhr unterhalten wir uns mit Ariadne Elytis, gehen zum Portier, um das Akkreditiv zu holen, und, in die Bar zurückgekommen, geben wir es Ariadne. Dann ist auch schon die Polizei da. Der Einladung der Polizei folgend, gehen wir ins Museum zu Professor Stone. Dabei erfahren wir von einer Schriftrolle, die wir auch gleich zu übersetzen versuchen. Gleichzeitig wird der Polizeichef benachrichtigt und verschwindet. Was mag passiert sein? Bevor man sich aber länger damit beschäftigen kann, geschehen auch im Museum unheimliche Dinge... Nach dem Aufwachen finden wir uns in den Katakomben wieder. Zuerst zum Museum. Nanu, niemand da?

Naja, vielleicht erfahren wir im Hotel näheres. Der Portier sieht uns ganz entgeistert an. Was ist nur los? In der Bar klärt uns der Polizeichef dann auf. Nun, was will man da machen? Gehen wir also zuerst ins Reisebüro, um eine Passage zurück nach England zu buchen. Anschließend geht es ins Hotel zur Rezeption und von da aus zum Büro von Ariadne. Keine Ariadne hier? Und im Café? Auch nichts. Was nun? Wieder an der Rezeption angekommen, händigt uns Emil Gruber einen Brief aus. Er ist von Ariadne. *(Seit wann duzen wir uns übehaupt?)*

Machen wir zuerst ein Nickerchen und gehen um 9 Uhr ins Café. Abdul führt uns durch eine Geheimtür zu Ariadne. Nach der Unterhaltung geht es wieder ins Hotel und wir schlafen mal wieder. *(Was macht uns bloß so schläfrig?)* Nach dem Aufwachen geht's wieder zurück ins Café, um noch mehr Informationen zu erhalten. Hier kommt es vor, daß man eine Vision hat. Wenn nicht, müssen wir mit Ariadne nachts auf den Friedhof. Auch hier kann man sich heraussuchen, was

▲ Anlaufpunkt Hotelhalle

▲ Terror im Tempel

Jetzt geht es wieder nach vorne. Durch das Pulver kann jetzt gefahrlos hindurchgegangen werden. Im Tunnel die Kleidung beiseite legen, das dort befindliche Notizbuch Ariadne zum Lesen geben, die Linse aufnehmen und einstecken. Vorgehen bis in den Tempel. Hier die Linse ansehen *(links unten)* und untersuchen. Sie muß *(wieder im Tempel)* ganz groß erscheinen und dann auf die Sonnenscheibe oben in der Mitte der Tür gelegt werden. Die Geburt der großen Schlange hat stattgefunden. Zurück in den Tunnel und wieder in den Tempel. Nochmal im Tunnel über das Thema 'Dschinn' oder 'Efreet' sprechen und zurückgehen, um ihn zu befreien. Wieder im Tunnel müßt Ihr pfeifen, um den Tempel zu vernichten.

man möchte. Entweder mit Ariadne 'reingehen und ihr drinnen helfen oder draußen bleiben und Abdul zuhören.

Yussuf Al Raschid wird zum Reden gebracht, und da Ariadne der Ort bekannt ist, begeben wir uns gemeinsam mit ihr dorthin. Im Büro gehen wir in den Keller und entdecken einen Geheimgang. Nach Untersuchung der dort befindlichen Gegenstände binden wir das lange Seil um den mittleren Pfosten und steigen hinab. Hier erkunden wir die Höhlen und dringen tiefer vor. Dort wo Abdul den Gang untersuchen will, finden wir links unter den Vasen das Ibn-Ghazi-Pulver sowie einen Verteiler *(eine Pfeife)*. Beides wird sofort eingesteckt. Nun ab in den nächsten Raum, wieder zurück, nochmal vor und nochmal zurück. Jetzt ist es mir hier passiert, daß ich das Pulver selber mischen sollte, einmal aber auch, daß Ariadne es mischt. Wichtig: die Pfeife muß dabeisein.

▲ Kleine Ruhepause in der Kneipe

Alternativen

Das war's. Es gibt aber noch andere Enden:

Z.B.: Es steht vor dem Altar Pulver, welches auf die Gitteroste gelegt wird. Bei der folgenden Versammlung muß der Priesterin die Schriftrolle aus der Hand gerissen werden, um diese zu verbrennen.

Oder: Das Tor im Tempel ist geöffnet, und man geht hindurch und weiter bis in die Höhlen der Priesterin, sieht ihr zu, geht zurück, pfeift nach Entdekkung des Geheimnisses und verläßt diesen ungastlichen Ort schnellstmöglich.

Davon hängt auch das Abschlußbild entweder bei Ariadne oder beim Polizeichef ab.

Wenn man als Frau spielt, fehlt zum Beispiel der komplette Abschnitt mit Ariadne am Anfang, da diese bereits verhaftet ist.

Aber: Wer ist der Mann, der anstelle von Ariadne in einer anderen Spielvariante an deren Stelle tritt? Wie kann ich die einzelnen Enden beeinflussen? Warum landen Marmeladenbrote beim Herunterfallen immer mit der bestrichenen Seite auf dem Boden? All das solltet Ihr selbst herausfinden... ❐

Jürgen Rinker & HoSS

Dune II

Falls Ihr immer noch auf der Suche nach hilfreichen Taktiken seid, dann probiert doch mal folgendes Vorgehen: Zu Beginn möglichst schnell drei *Refineries* bauen und das *Construction Yard* schnell aufrüsten. Anschließend vier bis acht *Rocket Turrets* zur Verteidigung aufstellen und mindestens zwei *Carryalls* bauen oder am Starport kaufen.
Gegen die *Death Hand Missiles* hilft eigentlich nur eines: Die neuen Gebäude möglichst weit weg von der ersten Fabrikationsanlage bauen und den Weg dorthin mit *Concrete Slabs* bahnen. Angriffe auf die gegnerischen Basen führt man am besten mit fünf *Sonic Tanks* und fünf *Missile Tanks* durch: Ein *Sonic Tank* greift die *Rocket Turrets* an *(er kann wegen seiner größeren Reichweite nicht getroffen werden)*, die anderen Fahrzeuge dienen als Abwehr von Feindfahrzeugen. ■

Dirk Willeke

Elf

Auf dem PC kann man sich durch Herumpfuschen in den gespeicherten Spielständen *(ELFxx.SVE)* das Leben etwas einfacher machen: An den Positionen 08h bis 0Fh stehen die jeweiligen Kräuter, ein Wert von 63h sorgt für 99 Stücker der jeweiligen Sorte. *Pets* gibt es bei 23h, Leben bei 37h, auch hier gilt die 63h-Regel. Mit einer Zahl zwischen 02h und 08h bei 2Dh kann man sich das Level aussuchen. ■

Matthias Drexler

```
   Object   Edit   Link   View    Info    Tools    Quit
Cluster 19.337, Sector 77.671
00000000:  4F 4D 45 4E 18 00 68 00 - 63 63 63 63 63 63 63 63
00000010:  00 00 00 28 04 50 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000020:  00 00 00 63 01 03 00 00 - 00 00 00 5F 00 02 00 4E
00000030:  01 26 18 30 00 03 01 63 - 1D 7F 1E 7F 1F 7F 20 7F
00000040:  21 7F 22 7F 23 7F 24 7F - 25 7F 26 7F 27 7F 28 7F
00000050:  29 7F 2A 7F 2B 7F 2C 7F - 2D 7F 2E 7F 2F 7F 30 7F
00000060:  31 7F 32 7F 33 7F 34 7F - 35 7F 36 7F 37 7F 38 7F
00000070:  39 7F 3A 7F 3B 7F 3C 7F - 3D 7F 3E 7F 3F 7F 40 7F
00000080:  41 7F 42 7F 43 7F 44 7F - 45 7F 46 7F 47 7F 48 7F
00000090:  49 7F 4A 7F 4B 7F 4C 7F - 4D 7F 4E 7F 4F 7F 50 7F
000000A0:  51 7F 52 7F 53 7F 54 7F - 55 7F 56 7F 57 7F 58 7F
000000B0:  59 7F 5A 7F 5B 7F 5C 7F - 5D 7F 5E 7F 5F 7F 60 7F
000000C0:  61 7F 62 7F 63 7F 64 7F - 65 7F 66 7F 67 7F 68 7F
000000D0:  69 7F 6A 7F 6B 7F 6C 7F - 6D 7F 6E 7F 6F 7F 70 7F
000000E0:  71 7F 72 7F 73 7F 74 7F - 75 7F 76 7F 77 7F 78 7F
000000F0:  79 7F 7A 7F 7B 7F 7C 7F - 7D 7F 7E 7F 7F 7F 80 7F
00000100:  81 7F 82 7F 83 7F 84 7F - 85 7F 86 7F 87 7F 88 7F
00000110:  89 7F 8A 7F 8B 7F 8C 7F - 8D 7F 8E 7F 8F 7F 90 7F
00000120:  91 7F 92 7F 93 7F 94 7F - 95 7F 96 7F 97 7F 98 7F
00000130:  99 7F 9A 7F 9B 7F 9C 7F - 9D 7F 9E 7F 9F 7F A0 7F
   File
   E:\ELF\elf00.sve
 Press ALT or F10 to select menus
```

Ultima Underworld 2

Wer in der Eiswelt genervt durch die Gänge schliddert, der sollte vielleicht mal folgenden Trick versuchen: Einfach die Sprungtaste 'J' drücken, und schon hat der Avatar wieder festen Boden unter den Füßen. ■

Dirk Willeke

Lethal Weapon

Hier sind die Levelcodes:
1 - ISUAFC
2 - SYICUE
3 - SLCAPP
4 - UETOLP

Und wer meint, daß er mit seinen paar Leben nicht auskommt, der sollte mal folgenden Trick probieren: In den Räumen, in denen die Missionen ausgewählt werden, sollte man im linken unteren Gang auf die Aktenordner rechts neben der Eingangstür zu Mission 1 springen. Von dort noch ein Sprung nach rechts auf die Pinwand und den Joystick nach oben bewegt - schon steht man in einem Bonusraum mit vier Extraleben. ■

Daniel Koch

Campaign

Hier sind ein paar Tips, die einem das Leben wesentlich erleichtern können.
Wenn man Luftunterstützung zur Verfügung hat, so sollte man sie unbedingt einsetzen, da sie eine sehr wirkungsvolle Waffe darstellt. Es ist durchaus möglich, daß ein Flugzeug mehrere feindliche Fahrzeuge ausschalten kann - das gilt allerdings auch für feindliche Flugzeuge... Ein Flugzeug kann nur von einem gegnerischen Flugzeug abgeschossen werden. Darf der Feind keine einsetzen, haben die eigenen Maschinen freie Bahn. Eine Staffel Flugzeuge kann so durchaus schlachtentscheidend sein.
Artillerie ist nicht ganz so wirkungsvoll, jedenfalls nicht gegen gut gepanzerte Fahrzeuge, allenfalls einigen leicht gepanzerten Vehikeln kann sie gefährlich werden. Letzteres allerdings auch nur dann, wenn sich die Kisten wegen eines Motorschadens nicht mehr von der Stelle bewegen können oder sich verschanzt haben. Steuert man selbst ein leicht gepanzertes Fahrzeug, sollte man stark beschossene Gegenden lieber meiden...
Luftunterstützung und Artillerie kann man ruhigen Gewissens auf Automatik stellen, die Strategie und den Nachschub ebenfalls. Fahrer und Kanonier sollte man allerdings selbst steuern, da der Computer selbst auf zehn Meter Entfernung noch danebenschießt und recht verschwenderisch mit der Munition umgeht. Während des Gefechts sollte man mit dem ganzen Panzer zielen, denn wenn man nur mit dem Turm zielt, kann einem leicht ein Gegner von hinten oder von der Seite, wo die Panzerung wesentlich schwächer ist, Schaden zufügen. *(Diese Schwäche kann man sich natürlich auch zu Nutze machen - man sollte nur schnell genug sein!)*
Vorsicht bei Minenfeldern! Hier sollte man die Strategie auf manuell schalten, da der Computer zu gewissen Lemming-Tendenzen neigt und die Fahrzeuge direkt ins Minenfeld steuert. Will man Kanonen bewegen, so braucht man sie wie andere Fahrzeuge nur anzuklicken, sie werden dann vom nächstliegenden Fahrzeug an die gewünschte Position geschleppt. Konvois sollten nie zu nahe an die feindlichen Linien fahren, da sie sonst angegriffen werden könnten. In den Produktionszentren sollte man nicht unbedingt schwere Panzer bauen, da sie eine zu lange Bauzeit haben. ■

Jan Lengowski

Troddlers

Hier sind die Levelcodes für den Amiga. ■

Daniel Neumann

```
Solo-Mode:
    0 PREMIERE      25 TECHNO        50 ALOTODO       75 SPINAROUND
    1 BUILDIT       26 ONEONONE      51 UPSIDEOUT     76 LETITOUT
    2 NOSWEAT       27 SIXROOMS      52 DROPEMIN      77 ALLABOUT
    3 PYRAMID       28 THETOWER      53 POSSIBLE      78 BOUNCEIT
    4 CLEAROUT      29 GOFORHEART    54 CLOSEUP       79 RAINDROPS
    5 SPHINX        30 NEWTHING      55 FOOLSRUN      80 FIREANDICE
    6 QUARTET       31 BOULERO       56 JEWELPUSH     81 SLOWBURN
    7 CENTERIN      32 CRUELWORLD    57 GUIDETRY      82 STALLEM
    8 REDGEMS       33 CRUELCUBES    58 WOTANSGO      83 BADBOMBS
    9 CROSSED       34 SLIPNSLIDE    59 LOOSEM        84 SOLOMAN
   10 SKIPAROUND    35 KEYX          60 YOURSOR       85 HELLSDITCH
   11 PACKEDUP      36 COLDCROSS     61 SACRIFICE     86 FIRSTFIRST
   12 PILLARS       37 STONEM        62 BOOMPARADE    87 GOODLUCK
   13 BZZZZZ        38 HARDROUND     63 WAITFORIT     88 TIMEHUNTER
   14 FIVEROWS      39 FIRSTGUNS     64 ROCKBLAST     89 NODELAY
   15 TIGHTIME      40 CROSSFIRE     65 NOWASTEALL    90 NOPULLPLUG
   16 EASYONE       41 RUNFORIT      66 FROMABOVE     91 GUNZONE
   17 TWOTRIBES     42 NORULES       67 SMASHHITS     92 BELTZENRUN
   18 DONTMIX       43 NOFARFALL     68 CRUSHRUSH     93 BRIDGEMIN
   19 HELPEMOUT     44 RUNAROUND     69 FIRSTFIRE     94 FALLOUT
   20 MEANONES      45 BADBIRD       70 BURNOUT       95 COLOURRUN
   21 NOPROBLEMS    46 COVERTHEM     71 RUMBLEHOT     96 AUTOFIRE
   22 TREASURES     47 SAVEBLOCKS    72 COCKTAIL      97 SWEETHEART
   23 STOREROOM     48 GLAMOUR       73 BUGGINHARD    98 HEAVYDUTY
   24 UPANDDOWN     49 HACKBACK      74 MOREFUN       99 TWEAKY

War-Mode:
    0 ZERO           4 FOUR           8 EIGHT         12 TWELVE
    1 ONE            5 FIVE           9 NINE          13 THIRTEEN
    2 TWO            6 SIX           10 TEN           14 FOURTEEN
    3 THREE          7 SEVEN         11 ELEVEN

Team-Mode:
    0 BEGINNERS     15 SPLITTED      30 SPLITUP       45 FULLHOUSE
    1 ROOKIES       16 RUSHIT        31 TARGETS       46 TWORANKS
    2 HOPALONG      17 MIXUP         32 SLOWSQUARE    47 TRAPANDZAP
    3 BRACKETS      18 NOPANIC       33 FLAKPASS      48 STAGEDOWN
    4 SPARKLES      19 THEMACHINE    34 THEWALL       49 GRINDSLIP
    5 DOUBLEPLUS    20 TEAMWORK      35 ROCKBOX       50 QUICKCUBES
    6 LONGJUMP      21 DIVIDED       36 TWINGUNS      51 WORKOUT
    7 RIGHTWAY      22 ROCKITOUT     37 GETHIMDOWN    52 TRAXMIX
    8 TRIDENT       23 CLEARAWAY     38 DROPTURN      53 HELLTRACK
    9 GUIDERIGHT    24 LOOKUP        39 TUFFJOB       54 GETDABLUES
   10 JUSTDOIT      25 ONEOFTHREE    40 NOFALLDOWN    55 SHOOTNBLOW
   11 ZOMBIEGO      26 QUICKBRICK    41 ICEICEBABY    56 SLOWFLOW
   12 BADLAX        27 FROSTY        42 SWIFTLY       57 COOPERATE
   13 TIMEAROUND    28 SURROUNDED    43 TAKETURNS     58 DENNISFAR
   14 TOOMUCH       29 BOOMER        44 DELAYNPLAY    59 FINALE
```

Ultima III

Aus Platzgründen mußten bei unserer Oldie-Kopfnuß in der Ausgabe 4/93 leider die Karten zu zwei Dungeons unter den Tisch fallen. Wir bitten um Verständnis und reichen die fehlenden Exemplare hier noch nach. ■

Marc Wegener

Legende der 'Misty Writings' im Dungeon im Westen:

1	Level 1	Mines of Morinia !
2	Level 3	Long march !
3	Level 4	Misty mines !
4	Level 5	Mines of madness !
5	Level 6	G, T, & G !
6	Level 8	Dry hole !

Legende der 'Misty Writings' im Dungeon ganz im Süden:

1	Level 1	Welcome fools to your doom !
2	Level 2	Secret corners !
3	Level 3	Traps & Treasure !
4	Level 4	Beware the winds !
5	Level 5	Danger !
6	Level 6	Map well ! ! !
7	Level 7	Reach out !
8	Level 8	Windy secret !

Level 1 · Level 3 · Level 1 · Level 3

Level 2 · Level 4 · Level 2 · Level 4

Level 5 · Level 7 · Level 5 · Level 7

Level 6 · Level 8 · Level 6 · Level 8

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer

Michael

Diesel oder Benzin?

PUTT-PUTT JOINS THE PARADE

System: **PC** *(mind. 286/12, 640 KB, Festplatte 10 MB, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Pro Audio Spectrum, Mouse, Joystick, Tastatur)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM,** Hersteller: **Humongous Entertainment/Electronic Arts,** Muster von: **Electronic Arts.**

Das kleine Auto PUTT-PUTT sitzt traurig auf seiner Farm. Eine große Parade ist im Städtchen angesagt, und es ist natürlich der Traum aller Autos, da mitzufahren. Einfach so – ein Haustier und einen Ballon muß man mitnehmen, und gewaschen muß man sein. Das kostet Geld. Was tun? Fragen wir doch Smoky, das Feuerwehrauto!

Doch zuvor steht Frühstück und Zähneputzen auf der Tagesordnung, auch bei kleinen Autos. Putt-Putt hat eine ausfahrbare Greifhand, mit der er sich wohlschmeckendes Getriebeöl über seine knackigen Müsliflocken kippen kann. Die Zahnbürste steht auch bereit, und Putt-Putt bürstet munter darauflos. Ein Blick auf die Tankuhr, und ab geht die Post.

Bereits auf dem Weg in die Stadt stellen sich Putt-Putt die ersten Probleme in den Weg. Zuerst in Form einer Kuh, die beim Weiden die Straße in ihrer ganzen Breite verstellt. Ein freundlicher Druck auf die Hupe, und schon kann's weitergehen. Erster Anlaufpunkt im Dorf ist das Feuerwehrhaus. Dort wohnt das Feuerwehrauto Smoky, ein alter Freund von Putt-Putt. Ihn kann er immer fragen, wenn es im Adventure mal nicht weitergeht. Und auch diesmal weiß das freundliche große Auto Rat: Botengänge und Rasenmähen, das wäre doch was, um sich ein paar Cents dazuzuverdienen. Genau diesen Rat befolgt Putt-Putt auch.

Die Straßen, in die er geschickt wird, sind farbcodiert, so daß sich Putt-Putt sehr leicht zurechtfinden kann. Fast alles in seiner Umgebung ist irgendwie animiert und kann durch einen Mausklick dazu bewegt werden, irgendwelche Faxen zu machen: Pilze bauen Pyramiden, der Vorgarteneiffelturm düst ab wie eine Rakete, Blumen blühen auf, Fische machen Teichhochsprung, Orangen und Melonen beschießen einander. Schornsteine husten, und der Spieler liegt prustend vor Lachen unter dem Tisch.

Alle Charaktere des Spiels sind Autos, die sich mit Putt-Putt unterhalten. Alles läuft ab wie in einem erstklassigen Cartoon. Die Sprachausgabe ist so sauber, daß man auf die Einblendung des geschriebenen Textes völlig verzichten kann. Es ist wirklich eine Pracht, dieses Programm in den Rechner zu laden.

Kein Licht ohne Schatten

Kunterbunt, knuffelig und spannend geht es also bei diesem Erstlingswerk von HUMONGOUS ENTERTAINMENT zu. Die großen Abenteuer des kleinen Autos PUTT-PUTT schlagen nicht nur kleine Kinder in ihren Bann, denn was da über den Bildschirm schnurrt, hüpft, quiekt und läuft, ist so urkomisch, daß sich wohl Eltern mit ihren Kindern um die Maus balgen werden - falls sie sich nicht doch gemeinschaftlich vor den Monitor setzen. Das ist ohnehin empfehlenswert, denn die wenigsten Kinder wachsen hierzulande bereits zweisprachig auf. Und das ist, um es gleich zu sagen, neben der fehlenden Save-Option der wirklich einzige Schwachpunkt in diesem ansonsten genialen Spiel: Es wurde nicht ins Deutsche übersetzt. Das allerdings wäre eine dringliche Notwendigkeit gewesen, da sich Putt-Putt hauptsächlich an Kinder zwischen fünf und zehn Jahre wendet und die Puzzles dementsprechend einfach gehalten sind. Auch das beiliegende, sehr die Kreativität anregende Malbuch samt Stiften zeugt davon.

Leider ist eine Übersetzung (laut Programmierer von Humongous) technisch nicht mehr möglich – das Spiel war zunächst nur für den amerikanischen Markt konzipiert. Bei ihrem nächsten Projekt *Fatty Bear's Birthday Surprise* wollen sie diesen Fehler aber nicht nochmals machen. Lassen wir deshalb noch einmal Gnade vor Recht ergehen, und geben wir Putt-Putt den eigentlich echt verdienten Hitstern. ■

Antje Hink

▲ *Skurril hoch drei: animierte Äpfel in 5 Variationen*

▲ *Smoky, der gute Freund*

▲ *Das Radio plappert, die Blumen küssen einander...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GUT«

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!

Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870,
W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:

*Bei Einsendung eines Konzeptes (siehe Kleinanzeigenkarte):
DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)
43x 40mm = 60,– DM + 15% MwSt.
43x 50mm = 70,– DM + 15% MwSt.
43x 60mm = 80,– DM + 15% MwSt.
43x 70mm = 90,– DM + 15% MwSt.
43x 80mm = 100,– DM + 15% MwSt.
(43x80 mm = Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung!**

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51/92 99 16

Legionen des Chaos

ISHAR II - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, Hersteller: **Silmarils**, Muster von: **Hersteller**.

PREVIEW

Die Zeiten des miesen Zauberers Krog sind vorbei. Friede kehrt ein in Kendoria ... von wegen! Silmarils läßt uns nicht in Ruhe und setzt mit ISHAR II noch einen obendrauf.

Schöne Mädchen... ▶

▲ *Schöne Landschaft...*

Dieses Mal droht die Gefahr von einer unbekannten Organisation, die auf den sieben Inseln des Reiches Drogen verteilt, um das Bewußtsein der Bewohner zu kontrollieren und diese für ihre üblen Machenschaften zu mißbrauchen. Wer hinter dieser Organisation steckt, bleibt lange Zeit unbekannt. Unsere Heroen dürfen in diesem Fall natürlich nicht auf der faulen Haut liegen bleiben und machen sich auf, den Dealern ein wenig auf den Zahn zu fühlen.

Wer das Glück hat, eine kampferprobte Truppe aus dem ersten ISHAR-Teil zu haben, kann diese in ISHAR II durch die Insellandschaft hetzen. Jede der sieben Inseln hat ihr eigenes Klima: Arktis, Gebirge, Wüste und mehr. Das Gelände ist dreimal größer als im ersten Teil des Fantasy-Adventures. Größere Städte bieten mehr Möglichkeiten zum Handeln, Charaktere anheuern und Informationen sammeln. Zur Vervollständigung der Abenteurergruppe können Charaktere aus 30 verschiedenen Berufen ausgewählt werden. Mit der Loyalität der eingestellten Leute ist es aber unter Umständen nicht so weit her: Einige lügen, stehlen oder machen sich vor Angst einfach aus dem Staub. An Angst dürfte es in diesem Game auch sonst nicht mangeln: 70 neue Feinde sollen der Truppe das Leben schwer machen. Im Notfall kann jedoch die Magie-Artillerie mit 40 neuen Zaubersprüchen eingreifen.

Weil es beim Kämpfen auf Sekunden ankommt, wurde das von ISHAR I bekannte einfache Bedienungsprinzip noch verbessert. Die Fight-Optionen und der Zugriff auf das Inventar sind jetzt direkt ohne Herumklickerei erreichbar. Vorsichtige Spieler, die nach jedem überstandenen Kampf abspeichern, werden nicht mehr zur Kasse gebeten. Das einzige, was sich im Vergleich zu ISHAR I kaum geändert hat, ist die Qualität der Grafik.

ISHAR II soll Anfang Juni für PC, Atari ST und Amiga (1200) auf den Markt kommen. Wir werden uns natürlich sofort darum kümmern und darüber berichten. ■

tmb

◀ *Elvis? Wird er singen?*

Haarscharf am ▼ *Abgrund*

Freiheit und Abenteuer

AMBERMOON
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, Hersteller: **Thalion**, Muster von: **Hersteller**.

PRE VIEW

Thalion verkündet den Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels AMBERSTAR. Damit die Trilogie komplett werde, hat sich Thalion mit AMBERMOON mächtig ins Zeug geworfen.

▲ *Neue Welten ...*

Lieber 'ne Stulle ▼ *mehr mitnehmen*

Die Zeiten der Blockgrafik-Verliese und Schritt-für-Schritt-Gänge sind nun auch auf dem Amiga vorbei. Mit AMBERMOON, dem neusten Produkt aus der Amber-Serie, bringt Thalion das Adventure-Feeling auf unsere Freundin, wie es die PC-Besitzer bereits von ULTIMA UNDERWORLD kennen. Endlich Bewegungsfreiheit! AMBERMOON ist ein Fantasy-Rollenspiel, für das Thalion erstmals ein Texture-Mapping-3D-System verwendet. Der Spieler steuert seine Party durch weich scrollende Labyrinthe und Städte. Zusätzlich unterstützt das Spiel eventuell vorhandene Turbokarten, wodurch die Grafik schneller aufgebaut wird.

Im Vergleich zu AMBERSTAR wurde die Bedienung verfeinert. Der Inventar-Bildschirm kann jetzt nach dem 'Click and Carry'-Verfahren bedient werden. Gegenstände werden im Inventar einfach angeklickt und zum Inventar eines anderen Charakters getragen.

Abenteurergruppen schleppen oft eine Unmenge an Gegenständen herum, die über ein beachtliches Gewicht verfügen. Will ein Charakter einen Gegenstand aufnehmen, muß er manchmal etwas anderes dafür ablegen. AMBERMOON erlaubt es, überzählige Gegenstände, Gold oder Essen in Schatztruhen abzulegen und später wieder aufzusammeln. Diese Schatztruhen müssen jedoch erst einmal gefunden, geöffnet und geplündert werden. Natürlich sind einige dieser Truhen mit Fallen gesichert. Einmal erfolgreich geöffnet, kann jede Truhe als Stauraum verwendet werden.

▲ *Hölzernes Sparschwein*

◀ *Dir werd' ich heimleuchten!*

Aber nicht nur in den Verliesen hat sich etwas getan. Die Spielwelt ist viermal größer als in AMBERSTAR, und die Proportionen in den zweidimensionalen Landschaftsübersichten wurden angepaßt. Die Party ist jetzt nicht mehr so hoch wie ein Baum oder doppelt so breit wie ein Haus. Die Gruppe bewegt sich auch nicht mehr nur durch eine Welt, sondern wird mit mehreren verschiedenen Landschaften und deren Bewohnern konfrontiert.

▲ *... neue Gegner*

▲ *Große Städte, kleine Leute*

AMBERMOON verschlang fünf Mannjahre Entwicklungszeit, und die haben sich gelohnt! Auf dem Markt erscheinen soll dieses vielversprechende Spiel im April '93, zunächst für den Amiga. Atari ST- und PC-Versionen sollen folgen. ■

tmb

Steinbruch mit Folgen

THE LOST KINGDOMS
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Krisalis**.

Es war einmal ein friedliches Land. Weil friedliche Adventures nun einmal ziemlich öde sind, muß natürlich das Böse ausbrechen. Das Böse, das in LOST KINGDOMS ausbricht, ist richtig häßlich, fies und gemein.

▲ *Der Reiz des Vergangenen: die Lost Kingdoms*

PRE VIEW

Einst war das Land friedlich, aber die üblen Dark Lords mußten diesem Zustand schleunigst ein Ende bereiten. Erfolgreich waren sie dabei aber nicht, denn nach langen Kämpfen und verheerenden Kriegen gelang es den guten Zauberern, die Bösewichte in ihre Grenzen zu verbannen – in die verlorenen Königreiche. Und weil die Dark Lords so fies waren, zerbrachen sie als letzte Tat noch den heiligen Mondstein und verteilten dessen vier Bruchstücke in den Königreichen, damit die magischen Kräfte der Zauberer nie mehr zurückkehren mögen. Frieden kehrte ein.

Doch das Böse ruht nie! Lange Zeit nach dem letzten Gefecht kehrt die Macht der Dark Lords zurück, und unbemerkt wächst ihr Einfluß. Die Welt ahnt nichts von der Bedrohung; lediglich ein Mensch weiß, was da auf sie zukommt. Damit sich die Geschichte nicht wiederholt, macht er sich auf die Socken, um die finsteren Mächte erneut zu bekämpfen.

Krisalis präsentiert mit Lost Kingdoms ein dreidimensionales Rollenspiel, daß sich mit deutlichen Strategie-Einflüssen von der Masse abhebt. Jeder Charakter kann einzeln kontrolliert oder aber in Truppen eingefügt werden. Diese Truppen können gemeinsam bewegt und je nach Bedarf wieder aufgeteilt werden. Die Grafik des Spiels sieht auf den ersten Blick gut aus. Auf den Sound darf man besonders gespannt sein, denn für diesen zeichnet Matt Furniss verantwortlich, der ohne Übertreibung als der *'britische Chris Hülsbeck'* bezeichnet werden kann. Lost Kingdoms soll Ende Juni für den PC erscheinen, die Amiga-Version wird folgen. Auf dieses Spiel werden wir uns in jedem Fall stürzen und ausführlich in einer der folgenden Ausgaben darüber berichten.

Die Hersteller-Firma Krisalis wird in der nächsten ASM in einem ausführlichen Firmenprofil unter die Lupe genommen. ■

tmb

PREVIEW Der Fürst der Dunkelheit

Wer kennt sie nicht, die Geschichte des Grafen Dracula aus Transsylvanien? Durch Kino- und Fernsehproduktionen in der letzten Zeit neu aufgelegt, ist die Story für jeden Gruselfan ein Muß. Eine gute Gelegenheit für PSYGNOSIS ein extravagantes Game zu produzieren. Durch die Zusammenarbeit mit den COLUMBIA-Filmstudios, die das komplette Skript ihres neuen Films zur Verfügung gestellt haben, entstand ein vielversprechendes Werk.

▲ *Nette Schlafkommode im rustikalen Stil*

DRACULA -PREVIEW-

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Psygnosis**.

◀ *Öfter mal nach hinten sehen*

Zu Beginn des Spiels übernehmt Ihr die Rolle des Filmhelden Jonathan Harker. Es gilt, sieben unterschiedliche Levels zu überstehen, die alle irgendwie Bezug zum Filmskript haben. Auf dem Weg durch die Levels müßt Ihr Wesen überwinden, die den allerbesten Alpträumen entsprungen sein könnten. Richtig lustig wird es aber immer erst am Ende, wenn sich der Meister persönlich mit Euch befaßt. Dracula hat allerdings, wie auch im richtigen Leben, mehrere Gesichter. Es gibt ihn als blutverschmierten Vampir oder aber auch als jungen, dynamischen Gentleman. Doch Ihr solltet Euch von dem äußeren Anschein nicht ablenken lassen. Vampir bleibt Vampir.

Für alle, die die tragische Story noch nicht kennen, gibt's hier eine kurze Zusammenfassung. Unser Fürst Draku wohnte mit seinem Weibe friedlich und zufrieden auf einem Schloß. So nach dem Motto: ...und wenn sie nicht gestorben sind. Nun gab es aber zu jener Zeit ein Völkchen, dem man regelrecht Expansionsgelüste nachsagen konnte: die guten alten Türken mit ihrem Osmanischen Reich. Klar, daß unser Fürst auszog (nicht sich selbst) und die Schlacht nicht scheute. Ebenso klar, daß er souverän siegte und den Türken das Fürchten lehrte. Fürchten klingt schon sehr bekannt, oder? Aus purer Gemeinheit ließen unsere türkischen Nachbarn in Drakus Heimat verbreiten, daß er gefallen sei. Sein Weib nahm sich kurzerhand das Leben. Zurückgekehrt, entschloß er sich verbittert, von den Guten zu den Bösen zu wechseln. Irgendwann sieht er dann eine Abbildung von Mena, Jonathans Frau. Äußerlich gleicht sie seiner Verblichenen, und er will sie haben.

▲ *Auch die hohe Schule des Reitens ist gefragt*

Was dann kommt, ist die tragische Story von 'Beauty' und 'Beast'. Dracula kommt nach England und entführt Mena. Jonathans Aufgabe wird es sein, sie zu finden und zu befreien. Im Laufe der einzelnen Abschnitte werdet Ihr Transsylvanien, Hillingdons Landsitz, ein Schloß, ein Irrenhaus und Londons Innenstadt besuchen. Zum Abschlußfight findet Ihr Euch in einer richtig schönen alten Burg wieder. Dieses Game wird sicherlich ein Leckerbissen – wir sind genauso gespannt darauf wie Ihr. Also: Schon mal ein paar Kröten zurücklegen! ■

rob

▼ *Hält sie, oder hält sie nicht?*

Niedliche Tiefflieger auf Angriffskurs ◀

Für den Fall, daß Ihr Euch ein wenig über den Werdegang der nun schon fast einhundert Jahre alten Story interessiert, haben wir in Filmarchiven gekramt. Es gibt inzwischen über 130 Filmvarianten, die sich – alle mehr oder weniger nah am Orginalroman – mit Dracula beschäftigen. Hier und heute gibt es in der ASM eine Zusammenstellung der wichtigsten Dracula-Verfilmungen dieses Jahrhunderts.

DRACULA MACHT FILM-GESCHICHTE

Der Urvater und Autor des Buches, Bram Stoker, lebte von 1847 bis 1912 in London. Dracula entstand um das Jahr 1897. Doch mit der ersten Verfilmung 1922 in F.W. Murnaus *Nosferatu – Sinfonie des Grauens* nahm der Schrecken so richtig seinen Anfang.

1922 war die Zeit der Stummfilme. Trotzdem oder vielleicht gerade deswegen drehte F.W. Murnau ein sehr expressionistisches Werk. Das Drehbuch war dicht am Orginalroman gehalten. Hintergrund für den Film waren die Karpaten sowie die Hansestadt Bremen. Die Amerikaner starteten ihren ersten Versuch 1931. Dieser Streifen war aber alles andere als blutrünstig. Eher enstand eine romantische Liebesgeschichte, die zum Kassenschlager wurde. Bela Lugosi wurde dadurch zum Star. Der gebürtige Ungar spielte an der Seite von Boris Karloff noch in einigen Edgar Allan Poe-Verfilmungen mit. Seinen letzten Auftritt hatte er in *Plan 9 from Outer Space*, dem schlechtesten Film aller Zeiten. Dabei handelte es sich um Szenen aus einem geplanten Vampirfilm, bei dessen Dreharbeiten Lugosi allerdings gestorben war. Sie wurden kurzerhand in *Plan 9* einkopiert, und für die restlichen Szenen fand man ein "Double", das genauso gräßlich war wie der ganze Film.

1957 wurde in den britischen *Hammer-Studios* die erste englische Version des Stoffes abgedreht. Der Dracula-Darsteller Christopher Lee war, wie man heute weiß, nicht nur der bekannteste, sondern auch der beste. Die Verfilmungen, die dann in den folgenden Jahren mit ihm in der Hauptrolle entstanden, hielten sich aber kaum noch an den Roman von B. Stoker. 1979 entstand eine Parodie auf Vampir-Filme, in der George Hamilton als Blutsauger bewies, daß Vampire nicht unbedingt nur gemein und schrecklich sind, sondern auch echte Gefühle haben können *(Liebe auf den ersten Biß)*. Soviel zur Erweiterung Eurer Allgemeinbildung. Wer jetzt noch Angst hat, eines Morgens blutleer aufzuwachen, dem kann nur geraten werden, sich mit Knoblauch, Holzpflock und Weihwasser einzudecken. Es kommen grausige Zeiten auf Euch zu. ■

kate/rob

1922 Nosferatu – Sinfonie des Grauens
R: F.W. Murnau, H: Max Schreck

1931 Dracula
R: Tod Browning, H: Bela Lugosi

1957 Dracula
R: Terence Fisher, H: Christopher Lee

1974 Andy Warhol's Dracula
R: Paul Mossissey, D: Udo Kier

1978 Noferatu, Phantom der Nacht
R: Werner Herzog, H: Klaus Kinski

1979 Liebe auf den ersten Biß
R: Stan Dragoti, H: George Hamilton

1979 Dracula
R: John Bradham, H: Frank Langella

1992 Dracula
R: Francis Ford Coppala, H: Gary Oldman

R: Regie, H: Hauptdarsteller

CD-ROM

Abenteuer auf Touren gebracht

Eine ganze Reihe unterschiedlichster Abenteuer-Programme haben wir für Euch diesmal unter die Lupe genommen. Vom Action-Adventure über Gehirn-Griller bis zum Do-It-Your-Self-Baukasten ist alles dabei, was die Seelen von Adventure-Freaks zum Kochen bringt.

◄ *Geschicklichkeit ist gefragt*

INCA

System: **PC CD-ROM** *(mind. 386/20, 640 KB, Festplatte 8 MB, VGA, Microsoft-kompatible Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster, Pro Audio)*, geplant für: **CD-I,** empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Coktel Vision,** Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Rasant geht es nicht nur auf der 'normalen' PC-Version zu, die im ASM 2/93 Spiel des Monats war. Auch die CD-ROM-Version kann sich sehen und vor allem hören lassen.

Das actionlastige Abenteuer um die drei magischen Kräfte der Inkas hat in dieser Version noch einmal kräftig zugelegt. Was da an Sound aus den Lautsprechern, oder noch besser Kopfhörern klingt, ist einfach faszinierend. Da merkt man so richtig die Qualität, die von einer CD kommt. Besonders der gesungene Titelsong sorgt gleich für die richtige Einstimmung. Eine sehr einfache und umfassende Installationsroutine sorgt dafür, daß man die Fähigkeiten der individuellen Rechnerkonstellation optimal ausnützt.

Kleines Kuriosum am Rande: Die Bildschirmtexte sind wie bei der Floppy-Ausgabe komplett in deutsch, die Untertitel unter den gesprochenen Passagen auch, nur die Sprachausgabe als solche ist nach dem Lamento des Oberinka (der zu Beginn wie gehabt Ketchua spricht) komplett in englisch. Aber da der Schauspieler, der für diese Aufgabe engagiert wurde, seine Sache absolut phantastisch macht, sei diese kleine Diskrepanz gerne vergeben.

Positiv ist auch, daß Inca nicht etwa 1:1 von der Floppy-Version übernommen wurde. Neben dem aufgepeppten Sound wurden nicht nur viele neue Grafiken mit eingebunden, sondern auch das Gameplay wurde um etliches erweitert. Besonders im letzten Level macht sich das bemerkbar, wo es jetzt quasi eine komplette neue Stadt zusätzlich zu erkunden gibt. Ein Game also, das sein Geld wert ist.

»SEHR GUT«

Viel Neues vom Inca ►

▼ *Mystisches im All*

▼ *Kein Blendwerk, sondern harte Wirklichkeit*

▲ *Neue Levels*

Keine Konvertierung liefert Mindscape mit diesem Programm ab, sondern den zweiten Teil einer interaktiven Detektivserie, die eigens für das CD-ROM geschrieben und designet wurde. Wie bereits in Volume I, muß der Spieler auch hier wieder äußerst knifflige Fälle lösen.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE - VOLUME II

System: **PC CD-ROM** *(mind. 286/12, 640 KB, 520 KB verfügbar, VGA, Maus, unterst. SoundBlaster, Media Vision)*, geplant für: **Mac CD-ROM,** empf. VK-Preis: **ca. 120 DM,** Hersteller: **ICOM Simulations/Mindscape,** England, Muster von: **Hersteller.**

Das erste Problem zeigt sich darin, daß sich Holmes absolut weigert, auch nur das Geringste zu tun, wenn etwas anderes als eine der oben angegebenen Soundkarten im Rechner steckt. Sollte man diese Schwierigkeit jedoch durch Erwerb einer SoundBlaster- oder Media Vision-Karte gelöst haben, warten gleich drei unerwartet schwierige Kopfnüsse auf den Hobbyschnüffler.

Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Na ja, zum ersten ist das Ganze natürlich sehr viel bunter geworden, was auch kein Wunder ist: 256 Farben tummeln sich jetzt auf dem Bildschirm. Zum zweiten sind die Animationen sehr viel flüssiger geworden. Bewegten sich die Figuren im ersten Teil nur sehr, sehr wenig, werden jetzt die Möglichkeiten der CD viel ausgiebiger genutzt. Auf den Photos hier merkt Ihr natürlich sehr wenig davon, schließlich gilt auch in diesem Fall das alte Sprichwort 'Screenshots Don't Move', aber was Ihr im tatsächlichen Programm zu Augen kriegt, dürfte Kenner der Materie voll überzeugen. Einziger Minuspunkt ist die Tatsache, daß es wohl auch diesmal wieder keine deutsche Übersetzung von Sherlock Holmes' tollen Abenteuern geben wird. Schade drum, aber wer weiß, was die Zukunft noch bringen wird – auf jeden Fall einen dritten Teil, soviel steht schon mal fest.

»GUT«

STORY MASCHINE 2 'GALAXIS'

System: **CD-I**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: stand bei Drucklegung noch nicht fest, Hersteller: **Spinnaker Software**, USA, Muster von: **Philips Interactive Media**, 2000 Hamburg.

Keine Lust mehr auf vorgefertigte Adventure-Geschichten? Mit diesem Abenteuer-Baukasten könnt Ihr Eure eigenen Ideen in heiße Stories umsetzen. Alle verhinderten Geschichtenschreiber und 'Filmemacher' dürften bei diesem Programm Sternchen in den Augen kriegen ...

▲ *Helden unter sich*

▼ *Wer die Wahl hat*

In der Story Maschine 2 'Galaxis' findet Ihr jede Menge Weltraum-Bilder, in die hinein Ihr ebenfalls vorgegebene Charaktere und Gegenstände plazieren könnt. Wenn Ihr also schon eine fertige Geschichte im Kopf habt, könnt Ihr sie hier mit Leichtigkeit grafisch umsetzen, denn eine der ca. 300 'Personen' wird Eurem Helden bestimmt passen. Auch an Musik und Effekte wurde gedacht, die nach Belieben zugemischt werden können. Und sogar auf Texte müßt Ihr nicht verzichten; sie werden im Textmodus mittels Klicken auf einem 'Tastatur'-Bildschirm erstellt.

Soll die Geschichte verändert oder erweitert werden, so ist auch das problemlos möglich. Alle Zutaten können beliebig ausgetauscht oder entfernt werden. Seid Ihr im Besitz eines Videorecorders, könnt Ihr Eure Geschichten damit aufzeichnen. Das ist sehr zu empfehlen, da im Speicher des CD-I immer nur eine Story gesaved werden kann.

»GUT«

Galaktische Feuerwehr

TEGEL'S MERCENARIES

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Mindcraft**, Muster von: **Leisuresoft**.

Als Söldner in General Tegels Diensten fragt niemand, wer Du bist oder was Du angestellt hast. Im Austausch dafür interessiert es auch niemanden, ob Du den Job überlebst. Hauptsache, Du hast ihn (oder es) erledigt.

Das Universum. Randvoll mit den bösesten Lebensformen, die nichts weiter vorhaben, als alle anderen Lebewesen zu versklaven, auszurotten oder aufzuessen, je nach Nutzfaktor oder Nährwert. So und ähnlich läßt es sich der Anleitung zu Mindcrafts TEGEL'S MERCENARIES entnehmen. Was für die reguläre Armee zu unwichtig, zu gefährlich oder zu zwielichtig ist, müssen eben die Mercenaries erledigen. Dafür gibt es aber auch Geld: Je brisanter der Auftrag ist, desto größer fällt die Gage aus. Ob es brenzlig wird oder nicht, daß weiß nur General Tegel allein, denn der vergibt die Aufträge.

Der Spieler übernimmt hier nicht etwa die Rolle eines solchen Söldners oder des Generals, sondern die eines B.O.S.S. Dieser B.O.S.S. sitzt im sicheren Hauptquartier und überwacht das Leben und Sterben seiner Truppe aus der Vogelperspektive. Auf dem Bildschirm werden nicht nur das Areal und eventuell vorhandene Personen und Feinde angezeigt, sondern auch Namen und Aussprüche der sichtbaren Lebewesen. Alle Aktionen und Bewegungen laufen in Echtzeit ab, nur zur Befehlseingabe wird das Spiel angehalten. Alle notwendigen Kommandos werden an die sechs Charaktere weitergegeben, die diese dann mehr oder weniger folgsam ausführen. Wenn es darum geht, die eigene Gesundheit zu schützen, wird der eine oder andere Charakter schon einmal selbst tätig und nimmt die Sache in die eigene (Panzer-)Faust.

▲ *Durchgeknallte Söldner machen alles mit*

▼ *Isometrische Perspektive im Hauptspielscreen*

Bevor jedoch die ganze Mannschaft wie anno dazumal in Alien II mit dem Dropship abgesetzt wird und sich in das Kampfgetümmel stürzt, muß sie erst einmal ausgewählt werden. 20 verschiedene Charaktere stehen zur Auswahl, menschliche und nichtmenschliche. Hier kommt der Rollenspiel-Touch ins Spiel: Jeder Charakter hat andere Fähigkeiten und jeder hat seinen eigenen Preis. Die Bewaffnung und Ausrüstung steht anfangs fest; andere Gegenstände können im Verlauf der Missionen gefunden werden. Der B.O.S.S. entscheidet, wer sich prügeln darf. Hat man sich für sechs Prügelknaben beziehungsweise Prügelmädchen entschieden, begibt sich die Truppe zum Einsatzort. Hier wird der Spieler dann mit der nicht ganz so gut

Auf zu neuen Abenteuern

gelösten, aber ziemlich umfangreichen Steuerung bekannt gemacht. Mit der Maus wird der entsprechende Charakter angeklickt. Auf dem Schirm öffnet sich ein Fenster, in dem alle verfügbaren Kommandos aufgelistet und angeklickt werden können. Alle Aktionen können mit der Maus erledigt werden, es spielt sich aber wesentlich flüssiger, wenn zusätzlich die Hotkeys der Tastatur benutzt werden. Jedem Mitglied des Teams können andere Kommandos erteilt werden, die auch zu Befehlsketten zusammengesetzt werden dürfen. Ein Charakter kann zum Beispiel innerhalb einer Kommandokette eine Bewegung ausführen, angreifen und wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren.

▲ ***Galaktische Gleichberechtigung: Auch Frauen dürfen prügeln***

Auf diese Art müssen die einzelnen Missionen bewältigt werden. Gibt es keine Missionen mehr, kann sich der MERCENARIES-Begeisterte neue Aufträge und Fiesheiten mit dem mitgelieferten Editor selbst zusammenbasteln.

Von Mindcraft habe ich schon bessere Sachen zu sehen bekommen, zum Beispiel RULES OF ENGAGEMENT. Bei TEGEL'S MERCENARIES hatte ich mehr erwartet, vor allem, da die Macher von MAGIC CANDLE und SIEGE dafür verantwortlich zeichnen. TEGEL'S MERCENARIES macht aber trotzdem Spaß, wenn man sich an die etwas zähe Befehlsverteilung gewöhnt hat. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

▲ ***Kontaktpflege gehört zum Programm dazu***

▲ ***Gute Idee, aber zähe Steuerung***

Friedhof der Krabbeltiere

▲ Vorsicht, Falle!!!

CREEPERS

System: **PC,** *(VGA, Maus, 1 MB auf Festlatte, unterstützt AdLib, Sound Blaster, Roland, 20 MHz empfohlen)*, geplant für: **Amiga, Atari**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wer schon immer mal eine Raupe auf ihrem Weg zum Schmetterlingsdasein begleiten wollte, darf dies nun auf seinem Computer tun. Aber keine Sorge, es erwartet Euch bei CREEPERS von PSYGNOSIS keineswegs ein trokkenes Educational.

Sie haben es nicht leicht, die kleinen Kriecher - können sie ihr ödes Raupendasein doch nur in eigens dafür vorgesehenen Kesseln sinnvoll beenden und zu schönen Schmetterlingen mutieren. Der Weg dorthin ist allerdings lang und voller Gefahren, die noch durch die Tatsache verstärkt werden, daß die Grünlinge einen recht schwach entwickelten Sinn für Gefahren und Orientierung haben und sich daher öfters in Sackgassen verlaufen oder ihr Leben unplanmäßig in Wasserpfützen oder anderen Fallen aushauchen.

Also brauchen sie eine helfende Hand, die ihnen den rechten Weg weist - und das ist natürlich die des Spielers. Dessen Aufgabe ist es, den Kriechtieren einen sicheren Weg durch die Gefahren des Alltags zu bahnen, wozu ihm eine gewisse Anzahl an Werkzeugen zur Verfügung steht. Das Spektrum reicht von diversen Balken, die als Brücken und Rampen eingesetzt werden können, über Ventilatoren und Trampoline, die für mehr Schwung sorgen, bis hin zu Magneten und Bomben, die ebenfalls recht praktisch sind. Zu guter Letzt gibt es dann auch noch eine Fliegenklatsche, mit der müde Raupen wieder auf Trab gebracht werden können. Ein Zeitlimit gibt es nicht, wohl aber ein Energielimit, denn der Einsatz von Werkzeugen kostet Kraft, und wer seine Creepers nicht mit mindestens 100 Energiepunkten in den Kessel bringt, darf das Level nochmals von vorne beginnen.

▲ Niedliche Hauptfiguren

▲ Endlich am Ziel

▲ Immer bestens im Bilde

▲ Langsam geht's auch ...

Kennen wir schon...

Damit der Spieler in den über 70 Leveln den Überblick nicht verliert, darf er an interessanten oder kritischen Stellen Kameras errichten, um die Aktionen seiner Lieblinge immer im Auge zu haben. Das ist auch schon die einzige Neuerung im Spiel, ansonsten erinnert **Creepers** an eine Mischung aus *Lemmings* und *Bill's Tomato Game*. Das Gameplay ist nicht sonderlich originell, die Puzzles reichen in fünf Schwierigkeitsstufen von 'absolut easy' bis 'haarsträubend', ein Paßwortsystem erleichtert die Spielunterbrechung. Die Grafik ist oberer Durchschnitt, der Soundtrack an einigen Stellen recht hörenswert und manchmal mit recht witzigen Digisounds versehen.

Insgesamt bleibt das Spiel also gehobener Durchschnitt ohne Höhen und Tiefen. Für Tüftlernaturen sicherlich einen Blick wert und für mehr als eine durchspielte Nacht gut, aber keine Sensation. Pech für die Raupen... ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schont uns nicht: Malt uns einen!

Wir – das sind Psygnosis, Alliance Division und die ASM – suchen die witzigsten, buntesten, originellsten oder verrücktesten Lemmings, die Ihr zu Papier bringen könnt. Monster-Lemmings, Harley-Lemmings oder Gruftie-Lemmings, egal! Wir nehmen alles! Bewaffnet Euch mit Buntstiften, Malkasten, Spraydose oder was auch immer, und gebt es uns!

Alle Lemmings-Kunstwerke werden nach dem Einsendeschluß von Psygnosis, Alliance Division und der ASM eingehend betrachtet. Die zwölf besten Bilder werden prämiert, die besten vier sogar zusammen mit je vier Lemmings aus Frankreich and England im Lemmings-Kalender '94 veröffentlicht.
Na dann, auf geht's!

Und das gibt es zu gewinnen!

1. Preis: Ein Wochenende für zwei Personen in Liverpool, mit Flug, Hotelübernachtung inklusive Frühstück, einem Taschengeld von 500 Mark und (best of all) einem Besuch bei den Lemmings-Machern Psygnosis.

2.-4. Preis: Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST plus ein Jahresabo der ASM für 1994.

5.-12. Preis: Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST.

13.-100. Preis: Je eine Lemmings-Anstecknadel vom Edelsten.

So wird's gemacht:

Bringt Eure(n) Spezial-Lemming(s) am besten auf ein weißes Blatt Zeichenkarton. Rechts unten sollten unbedingt Euer Name und Euer Alter stehen. Gut verpacken, die Adresse nicht vergessen und bis zum **30. Juni 1993** (Einsendeschluß; es gilt das Datum des Poststempels) abschicken an:

ASM,
Lemmings-Malwettbewerb, Postfach 870,
3440 Eschwege

Pro Teilnehmer darf nur ein Gemälde eingesandt werden! Rechtswege aller Art sind ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von Psygnosis, Alliance Division und ASM dürfen natürlich nicht teilnehmen.

ASM

Spielkasino im Fenster

BLACKJACK FÜR WINDOWS

System: **PC** (mind. 386SX, Windows 3.x), geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Masque Publishing**, USA, Muster von: **Rushware, 4044 Kaarst.**

VIDEO POKER FÜR WINDOWS

System: **PC** (mind. 386SX, Windows 3.x), geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Masque Publishing**, USA, Muster von: **Rushware, 4044 Kaarst.**

Wer sich in ein Spielkasino begibt, um zu gewinnen, der sollte neben ausreichendem Startkapital über genaue Kenntnisse seiner Chancen verfügen. Als Heimtrainer für BlackJack und Video Poker können zwei neue Windows-Kartenspiele engagiert werden.

BlackJack ist den meisten Menschen ein Begriff, hierzulande kennt man es auch unter dem Namen '17 und 4'. Wie bei den meisten Glücksspielen sind die Regeln relativ unkompliziert: Den einzelnen Spielkarten aus einem oder mehreren 52er-Blättern sind Punktwerte zugeordnet, und derjenige Spieler gewinnt, der mit wenigstens zwei Karten die höchste Punktsumme erreicht, ohne 21 Punkte zu überschreiten. Im Kasino wird stets gegen einen Bankhalter gespielt, der zum Sieg ein besseres Blatt als alle anderen Spieler und häufig wenigstens 17 Punkte benötigt.

Natürlich kann man beim BlackJack Haus und Hof verlieren, aber im Gegensatz zu vielen anderen Glücksspielen sind die Chancen des Spielers größer als die des Bankhalters. Das heißt: Wer die richtige Strategie fehlerlos anwendet, ausreichendes Startkapital mitbringt und lange genug durchhält, kann eigentlich nur gewinnen! Die statistische Beweisführung ersparen wir uns an dieser Stelle. Wer möchte, kann sie in den wichtigsten Einzelheiten im Handbuch von **Masque™-BlackJack für Windows** nachlesen.

Denjenigen, die einfach nur BlackJack spielen möchten, bietet dieses Programm eine ernstzunehmende Herausforderung. Der Windows-Bildschirm verwandelt sich in einen Spieltisch, so wie er in amerikanischen Kasinos üblich ist, und mit einem Startkapital von 1000 Schleifen *(die Währung könnt Ihr Euch aussuchen)* kann es sofort losgehen. Alle Entscheidungen werden per Mausklick in einem übersichtlichen Dialogfenster getroffen, der Rest wird automatisch erledigt.

So weit, so gut: BlackJack-Neulinge werden schnell erfahren, daß vor den Erfolg der Schweiß gesetzt ist. Aber das Programm ist auf Wunsch auch ein freundlicher Lehrer, der nicht nur die Grundregeln

▲ *Na bitte, ein BlackJack (21 Punkte) gewinnt immer*

und verschiedene Sonderauslegungen beherrscht und erläutert, sondern zukünftige Kartenhaie auch in eine todsichere Gewinnstrategie einweiht. Das Spiel läßt sich dabei für jede Regelvariante konfigurieren, die in verschiedenen Kasinos üblich ist.

Alles Wichtige kann wahlweise im Handbuch oder on line auf dem Bildschirm nachgelesen werden. Außerdem lassen sich während des Spiels verschiedene Hilfen einblenden, z.B. ein Fenster, in dem das Programm stets eine Empfehlung für den nächsten Spielzug ausspricht, oder Tabellen, in denen die Wahrscheinlichkeit verschiedener Ergebnisse aus einem Spielzug abgelesen werden kann.

Übung macht den Meister

Schließlich gibt es noch einen speziellen Trainingsmodus, in dem einzelne Teilstrategien gezielt geübt werden können. In diesem Fall werden die Spiele nicht zu Ende geführt: Es kommt nur darauf an, in den präsentierten Spielsituationen eine richtige Entscheidung zu fällen. Über den Erfolg wird jeweils streng Buch geführt, so daß anschließend in statistischen Übersichten genau festgestellt werden kann, an welchen Stellen noch mehr Übung angesagt ist. Sämtliche Trainingsprotokolle können zum genaueren Studium auch gespeichert und/oder ausgedruckt werden.

BlackJack für Windows kommt übrigens auf einer 3,5-Zoll-Diskette *(Umtausch möglich)* einschließlich eines ausführlichen Handbuchs daher. Die Installation ist kinderleicht und wird von einem entsprechenden Programm automatisch ausgeführt. Für Besitzer einer Soundkarte wurde auch an Tonausgaben gedacht: Die erschöpfen sich allerdings im sporadischen Abspielen einer Windows-Klangdatei.

Vom gleichen Anbieter kommt noch eine zweite Spielsimulation nach demselben Muster, nämlich **Masque™-Video Poker für Windows**. Mit dem Kartenspiel aus rauchigen Hinterzimmern und Western-Saloons, das wir alle aus zahlreichen Hollywood-Filmen kennen, hat das Ganze allerdings wenig zu tun.

Pokern mit dem Spielautomaten

Video Poker ist ein Automatenspiel, das in den letzten Jahren zunehmend die sogenannten Einarmigen Banditen aus den Kasinos in amerikanischen Spielermetropolen verdrängt. Im Spiel Mensch/Maschine wird nicht auf das vermeintlich beste Blatt gewettet, sondern es gilt lediglich, mit fünf Spielkarten eine der möglichen Gewinnkombinationen zu erzielen. Diese sind aus dem herkömmlichen Pokerspiel entlehnt, aber erst mit einem Paar aus zwei Buben oder einem besseren Blatt wird ein Gewinn erreicht. Typische Kombinationen sind z.B. zwei Paare, drei Gleiche, Full House *(drei Gleiche und ein Paar)* und so weiter. Es können bis zu fünf Wertmünzen eingesetzt werden, und ohne Aufschlag darf in jeder Spielrunde einmal eine beliebige Anzahl von Karten abgeworfen und neu gezogen werden.

Berechnet man die Gesamtauszahlungssumme aller möglichen Kartenkombinationen und berücksichtigt die Wahrscheinlichkeit einer Blattverbesserung beim strategisch sinnvollen Nachziehen von Karten, dann ergibt sich eine

für die Spieler erfreuliche Tatsache: Nach Abzug des Einsatzes bleibt nämlich ein kleines Plus übrig. Auch hier gilt also: Wer sich penibel an die Gewinnstrategie hält, kann auf Dauer nicht verlieren!

Wie mit BlackJack für Windows kann man auch mit Video Poker für Windows einfach nur spielen. Wer Geldspielautomaten nicht wenigstens ein bißchen Faszination abringen kann, wird dabei allerdings kaum in Begeisterung versetzt. Auch bei diesem Programm steht der Trainingsaspekt im Vordergrund, und es gibt auf Wunsch unmittelbare Spielhilfen sowie einen speziellen Modus für das gezielte Einüben einer Gewinnstrategie. Ernster Schönheitsfehler: Unsere Testversion stürzte im Trainingsmodus regelmäßig nach einiger Zeit ab.

In puncto Sound hat Video Poker ein wenig mehr drauf: Weltbewegend ist es nicht, was beim Vorhandensein einer Soundkarte aus den Lautsprechern oder Kopfhörern quillt, aber immerhin kommt es der nervtötenden Geräuschkulisse ziemlich nahe, die ein 'echter'

▲ ***Ein Full House bringt den neunfachen Einsatz***

Spielautomat produziert; zum Glück kann man die 'Musik' abschalten. Alles in allem gilt für beide Programme: Glücksspiele sind für die meisten Menschen ziemlich langweilig – insbesondere, wenn es um keinen oder nur einen symbolischen Einsatz geht. Der Spielreiz liegt lediglich im Gewinnen, beziehungsweise im Gefühl der sicheren Beherrschung einer Gewinnstrategie *(die dann zwangsläufig zum Sieg führt)*. In dieser Beziehung sprechen BlackJack und Video Poker für Windows eher hartgesottene Zocker an – und solche, die es werden wollen. Diese Gruppe allerdings findet in den Programmen Widersacher und Lehrmeister, der jeden Pfennig ihres Preises wenigstens in Form von erstklassigem Know-how wieder einspielen. ■

sma

BLACKJACK FÜR WINDOWS

Grafik	7
Sound	–
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

VIDEO POKER FÜR WINDOWS

Grafik	6
Sound	–
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Esel im Weltraum

M.U.L.E.

System: **C64, Atari 800,** empf. VK-Preis: *(damals)* **ca. 30 DM,** Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **ASM-Archiv**.

Auch in diesem Monat stellen wir wieder den Lieblings-Oldie eines unserer Leser vor. OLE BRANDENBURG aus BAD GANDERSHEIM hat uns geschrieben und bat uns, ein Strategie- und Handelsspiel in dieser Rubrik zu plazieren, das seit 1983 die Atari-800- und später auch C-64-Besitzer nah und fern begeistert hat: M.U.L.E.

Das **Electronic Arts**-Produkt ist natürlich in technischer Hinsicht ein Kind seiner Zeit – das sollte aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß *M. U. L. E.* auch heute noch Spaß macht. Einen starken Anteil daran dürfte das bärenstarke "Jeder gegen jeden"-Gruppenerlebnis haben, das sich beim Spiel mit mehreren Teilnehmern, die gleichzeitig agieren können, unweigerlich einstellt.

Ole meint:

M.U.L.E. ist eines der Spiele, bei denen es weniger auf Präsentation als vielmehr auf den Spielspaß ankommt. Neun Stunden am Stück haben wir früher das Spiel gezockt. Es gab viele Highlights für den C-64, aber in meiner persönlichen Hitliste zieht an M.U.L.E. keines vorbei.

»EPOCHAL«

Ihr seid wahlweise solo, zu zweit, dritt oder viert – die fehlenden Gegenspieler übernimmt der Computer – auf dem fernen Planeten Irata. *(Man lese diesen Namen rückwärts und weiß auch sofort, auf welchem Rechner dieses Superspiel entwickelt wurde – und zwar für das alte Modell 800 mit vier Joystickports)*. Ihr müßt dort je nach Schwierigkeitsgrad sechs oder zwölf Monate lang ausharren. Es gilt nun zunächst, sich ein Stück Land anzueignen und selbiges zu bestellen. Um dies zu erreichen, benötigt Ihr ein Roboter-Lasttier *(eben das 'Mule')*, das aus einem auf Irata zu fördernen Metall hergestellt wird. Land kann unterschiedlich genutzt werden: Die Erzeugung von Energie ist ebenso möglich wie der Anbau von Nahrung oder die Förderung von Erz für den Bau der 'Mules'.

In Auktionen werden die Erzeugnisse bzw. Rohstoffe ge- und verkauft. 'Geboten' und verhandelt wird durch die vertikale Bewegung der Spielfiguren – hier ist denn auch Timing und gute Reaktion angeraten. Dabei kann man einander herrlich über den Tisch ziehen. Nichts ist schöner, als wenn etwa drei sich dahingehend absprechen, den vierten für dringend benötigte Energie ohne Ende bluten zu lassen, dieser aber der einzige Hersteller von Erz ist...

Naturereignisse wie Säureregen oder auch mal Post aus der Heimat sorgen für allerlei Kuddelmuddel, und es wird das Hirn jedes einzelnen beanspruchen, die Oberhand zu behalten und letztendlich als Sieger aus dem Kampf um Kohle hervorzugehen.

Für all dies ist nur begrenzt Zeit. Wenn Ihr z.B. Euer Robot-Muli ausstattet und es nicht rechtzeitig auf einem Stück Land absetzt, läuft es unversehens davon *('Och, du Armer – geht dir da etwa schon wieder ein Muli stiften?! Hmmmmmmpfffhihihihihi!')*. Das in die Ausrüstung investierte Geld ist dann natürlich ebenfalls futsch.

Die Computergegner sind selbst in der schlaffsten der drei Schwierigkeitsstufen nicht von Pappe. Dementsprechend steigt dann auch der Adrenalinspiegel, wenn die "Mechtrons" dem menschlichen Mitspieler mal wieder etwas vor der Nase weggeschnappt haben. *('Diese miesen Blechheinis schummeln ja sowieso ständig!...')*

Kaufen könnt Ihr M.U.L.E. nicht mehr. Allerdings brachte die schweizerische Softwarefirma *Linel* ein Spiel namens *Traders* heraus, das die Spielidee von 1983 erneut aufgriff, etliche Elemente hinzufügte und die Mechanismen des Spiels etwas abänderte. Leider hat die Spiellogik hierunter stark gelitten. Jetzt ist die deutsche Firma Central Software dabei, für Amiga und PC eine grafisch aufgewertete Neuauflage des Original-Spielmotivs unter dem Titel "Subtrade – Return to Irata" herauszubringen. Sowie es eine reviewbare Version gibt, werden wir selbstverständlich am Ball sein.

Daß **M.U.L.E.** auch heute noch so begeistern kann, liegt nicht zuletzt daran, daß man seinerzeit weniger Wert auf tolle Grafik oder abgefahrenen Sound legte, sondern sich eher auf den Spielspaß konzentrierte. Heute ist es oft umgekehrt - leider! ■

Klaus Trafford

▲ Das "Arbeitsfeld" der Kolonisten

▼ Wüstes Feilschen

▲ Im "Store" gibt's fast alles

Feuer frei!

A LINE IN THE SAND

System: **PC,** geplant für: **Amiga,** empf. VK-Preis: **ca. 70 DM,** Hersteller: **SSI,** USA, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

SSI zieht in den Krieg. Neuestes Opfer der Simulationswut dieses amerikanischen Softwarehauses ist der Nahost-Konflikt. Es rollen also wieder Panzer durch die Wüste.

Fairerweise bleibt Eure Rolle nicht auf die der Alliierten beschränkt. Wenn gewünscht, könnt Ihr also auch die irakischen Truppen zum Sieg in Kuweit führen, oder mit den Israelis Palästina verteidigen.

Wie beim guten alten Risiko ist das Spielfeld in einzelne Gebiete eingeteilt, in die Ihr Eure Armeen pflanzen könnt. Hauptziel ist natürlich, ein möglichst großes Stück vom Nahen Osten zu erobern oder zu verteidigen. Reihum kommt jede der bis zu fünf Kriegsparteien an die Reihe und darf mit ihren Bodentruppen Nachbarprovinzen überfallen. Über Sieg und Niederlage entscheidet der Zufallsgenerator. Aber mit besseren Waffen steigen auch Eure Chancen. Praktisch ist natürlich eine schlagkräftige Luftstreitmacht. Manch eine Bodenoffensive läßt sich mit geringen Verlusten in Schutt und Asche sprengen. Und die Vorteile einer ordentlichen Abfangjägerstaffel werdet Ihr dann zu schätzen wissen, wenn feindliche Bomberflotten Eure Panzer-Divisionen plätten wollen.

▲ *Im Osten nichts Neues*

Obwohl **A Line in the Sand** grafisch nicht allzu viel hergibt, werden Strategiefans dennoch Ihren Spaß haben, denn trotz vorgegebener Kriegsziele bleibt die strategische Planung vollkommen Euch überlassen. Wer will, kann also auch mit der israelischen Armee bis nach Mekka durchmarschieren und über der Kaaba den Davidstern hissen. Und wenn die militärische Lage besonders mißlich wird, dürfen USA und Israelis auch mal mit einem kleinen Atombömbchen um sich werfen. Im Krieg ist ja bekanntlich alles erlaubt.

Fassen wir zusammen: Wie viele andere gute **SSI**-Titel glänzt auch A Line in the Sand weniger mit technischer Perfektion, als vielmehr durch ein ausgeklügeltes Spielkonzept. Das Game richtet sich also eher an Freizeitgeneräle, die Spaß daran haben, Fähnchen über den Kartentisch zu schieben. SSI-Fanatiker werden sich ohnehin nicht vom Kauf abbringen lassen. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

CIVILIZATION (Macintosh)

▲ *Leckerbissen für Strategiefreunde*

Test in: ASM 3/92 *(PC)*, Hardware: alle Modelle mind. 4 MB RAM, 5.5 MB auf Platte, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Microprose, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Na also! Jetzt dürfen sich auch die 'Apfelliebhaber' an die Erschaffung ihrer eigenen Zivilisationen machen. Microprose hat die Benutzerführung an die Möglichkeiten der Macintosh-Welt angepaßt und sogar die Unterstützung der 32-Bit-Modelle eingebaut. Ansonsten hat sich am genialen Spielprinzip nichts geändert, lange Strategienächte sind vorprogrammiert.

Ach ja, wer eine Vorliebe für 'staatlich geprüfte' Spiele hat, der ist mit Civilization bestens beraten: Die Bundeszentrale für politische Bildung hat begutachtet und für empfehlenswert befunden. Wenn das nichts ist... ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

HITLINE im MAI

Die Ermittlung der deutschen und englischen Verkaufscharts wurde von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Februar 1993.

UK CHARTS AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sleepwalker	Ocean
2.	(2)	Legend of Valour	US Gold
3.	(3)	Wing Commander	Origin
4.	(4)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
5.	(5)	Premier Manager	Gremlin
6.	(5)	Sleepwalker A 1200	Ocean
7.	NEU	History Line	Blue Byte
8.	(7)	Nick Faldos Champ. Golf	Grandslam
9.	(8)	Rome A.D.	Electronic Arts
10.	(10)	Streetfighter 2	US Gold

UK CHARTS MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Ultima Underworld 2	Origin
2.	NEU	History Line	Blue Byte
3.	(2)	Battlechess 4000	Interplay
4.	NEU	Comanche	US Gold
5.	(10)	Lemmings Double Pack	Psygnosis
6.	(3)	Alcatraz	Infogrames
7.	(8)	Indiana Jones IV	Lucas Arts
8.	NEU	Shadoworlds	Krisalis
9.	(9)	Car & Driver	Electronic Arts
10.	NEU	Civilization	Microprose

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
2.	(2)	History Line	Blue Byte
3.	(1)	Streetfighter	Capcom
4.	NEU	Darkseed	Cyberdreams
5.	NEU	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
6.	(5)	Wing Commander	Origin
7.	(3)	Indiana Jones IV	Lucas Arts
8.	(4)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic
9.	NEU	Bundesliga Manager Prof. V. 2.0	Software 2000
10.	(7)	Der Patrizier	Ascon

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Comanche	Novalogic
2.	(8)	Ultima Underworld 2	Origin
3.	NEU	Tristan Pinball	Kompart
4.	NEU	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
5.	NEU	Links 386 Pro	Access
6.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	(2)	Populous 2	Electronic Arts
8.	NEU	Battlechess 4000	Interplay
9.	NEU	Darkseed	Cyberdreams
10.	NEU	Space Quest 5	Sierra

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin
2.	(1)	Streetfighter 2	Capcom
3.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	NEU	Box Twenty Sports	Prism Leisure
5.	NEU	Kangarudy 2	Haip Soft
6.	(2)	No. 1 Competition	Starbyte
7.	NEU	Rick Dangerous 2	Kixx
8.	NEU	Last Ninja 3	Kixx
9.	(6)	Oil Imperium	Top Shots
10.	(5)	Big Box 2	Beau Jolly

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(1)	Der Patrizier	Ascon
3.	(10)	Dynablaster	Ubi Soft
4.	(2)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
5.	NEU	Robin Hood L.O.Q.	Codemaster
6.	NEU	Gobliins II	Coktel Vision
7.	NEU	Lotus 3 Ultimate Challenge	Gremlin
8.	NEU	Lemmings Double Pack	Psygnosis
9.	NEU	North + South	Action 16
10.	NEU	AV8B Harrier Assault	Domark

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Abgefahren ist auch unsere Hitline, denn ab dieser Ausgabe bringen wir die Top Ten der englischen Verkaufscharts für Amiga und PC. Die Leser-, Grafik- und Soundcharts werden nach wie vor von Euch bestimmt. Postkarte mit Euren persönlichen Top 7 genügt. Und wie immer gibt es wieder ein Jahres-Abonnement zu gewinnen. Unsere Glücksfee zog diesmal ALEXANDER NORDMANN in 1000 BERLIN 62. Ab der 7/92 bekommt er seine ASM für ein Jahr frei Haus.

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Wer sein Auto liebt, der schiebt. Dieser Spruch wurde für ASM-Redakteur Marcus Höfer kurz nach Feierabend Wirklichkeit. Zum Glück war unser CvD Stefan Asef in der Nähe, um ihm dabei zu helfen. Übrigens läßt sich Marcus jetzt jeden Abend "anschleppen", damit sein Diesel startet. Sein Kommentar auf die Frage, ob er nicht mal einen neuen kaufen will: "Wieso, der fährt doch..."

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(2)	●	Monkey Island II	LucasArts
3.	(5)	▲	Civilization	Microprose
4.	(6)	▲	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	NEU		Pinball Fantasies	21st Century
6.	NEU		History Line	Blue Byte
7.	(4)	▼	Lemmings	Psygnosis

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(3)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(1)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(2)	▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU		Wing Commander II	Origin
5.	(6)	▲	Comanche	Novalogic
6.	(5)	▼	Apidya	Kaiko
7.	(7)	●	Turrican	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	●	Apidya	Kaiko
3.	(3)	●	Monkey Island II	Lucas Arts
4.	(5)	▲	Lemmings	Psygnosis
5.	(7)	▲	Turrican	Rainbow Arts
6.	(4)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	NEU		Pinball Fantasies	21st Century

Silent Running

THE HUNT FOR RED OCTOBER

System: **SuperNES**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Hi Tech Expressions**, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Nicht nur das Wasser ist seicht*

Wer es gewohnt ist, bei offenem Fenster zu schlafen, und aus diesem Grund noch nie eine Fahrt mit einem U-Boot unternehmen konnte, kann mittlerweile auf ein recht beschauliches Arsenal von Submarine-Simulatoren zurückgreifen. Während die Versoftung des Filmes "Jagd auf roter Oktober" auf den gängigen Computersystemen noch Züge einer Simulation und einen gewissen strategischen Anspruch hatte, präsentiert sich die SuperNES-Version des Themas als reine Ballerorgie.

Immer wieder kommen recht mittelmäßige Ballerspiele auf den Markt, die versuchen, durch einen möglichst reißerischen Titel unverdiente Aufmerksamkeit zu ergattern. So auch **Hunt For Red October** auf dem SuperNES. Mit dem Film ist das Spiel nur durch ein paar Zwischengrafiken, die Verpackung und zwei bis drei Sätze im Handbuch in Verbindung zu bringen. Ansonsten wurde die packende Story in ein gewöhnliches, vertikal scrollendes Ballerspiel umgesetzt. Die 'Red October' dümpelt während des ganzen Spielgeschehens in seichtem Wasser, und man fühlt sich unwillkürlich in C-64 Zeiten zurückversetzt: wenig Farben, langweilige Hintergründe, jede Menge feindliche Sprites, einschläfernder Sound und schlecht erkennbare Torpedoschüße in Tarnfarben richten jegliche Motivation zugrunde. Eigentlich müßte das ganze nur noch flimmern und ruckeln, um als Flop des Monats anerkannt zu werden. Zur Prävention feindlicher Attacken stehen dem Spieler zwei passive Verteidigungssysteme sowie vier Offensivwaffen zur Verfügung, die ziemlich unlogisch über das Joypad verteilt sind. Die Munitionsvorräte sind begrenzt und können bei Bedarf an sporadisch im Wasser treibenden Repair Pods aufgestockt werden. Ab und zu tauchen in den Levels auch noch Periskop-Icons auf. Berührt man ein solches, wird auf einen Frontalbildschirm umgeschaltet, in dem angreifende Flugzeuge und Schiffe zu terminieren sind. Nennt der Spieler eine SuperScope-Bazooka sein eigen, kann er auch diese einsetzen, was den Spielspaß allerdings auch nicht sonderlich erhöht. Bei Hi Tech sollte man sich wirklich einmal ansehen, wie heutzutage ein gutes Ballerspiel aussehen kann. 'The Hunt For Red October' gehört jedenfalls auf den Grund des Mariannengrabens.

■ *ton.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

LEMMINGS (Game Boy)

Test in: ASM 4/91 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

▲ *Schirme aufgespannt!*

Just ließ Psygnosis die niedlichen Lemminge zum zweiten Male durch Amiga-Platinen kraxeln, da bringt Ocean endlich die heiß- und vor allem langersehnte Umsetzung des Originals für den Kekskasten auf den Markt. Na ja, so richtig original ist das Ganze eigentlich nicht, denn nur wenige der über 100 Levels wurden 1:1 übernommen. Die meisten sind ein wenig kürzer oder teilweise anders gestaltet worden, was sich aber nicht negativ auswirkt. Der Hersteller hat sich nämlich in wichtigeren Belangen sichtlich Mühe bei der Konvertierung gegeben. So sind die skandinavischen Wühlmäuse nach wie vor hübsch animiert, und auch die Steuerung läßt nach kurzer Eingewöhnung flottes Hantieren zu. Zweifellos sehr gut gelungen ist der Sound. Mit Lemmings für den Game Boy hat uns Ocean einen spaßigen Zeitvertreib für jung und alt beschert.

■ *hja*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Horror-Robots greifen an

XENOBOTS

System: **PC** *(mind. 286/16, Festplatte, unterst. AdLib, Sound-Blaster)*, geplant für:**–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Novalogic**, USA, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Die heißeste Meldung der 18:00 Uhr-Nachrichten lautete: Fremde Raumschiffe sind auf der Erde gelandet. Es war tatsächlich passiert, die Menschheit hatte Besuch aus dem All bekommen. Solange die fremden Raumschiffe nach der Landung ruhig dalagen und sich nicht rührten, waren Jubel und Erwartung groß. Als sich die kosmischen Archen dann jedoch öffneten, schlug der Optimismus in nacktes Grauen um: Gigantische Kampfmaschinen stampften aus den Schiffen, und ihre Waffen spien Tod und Verderben.

Die Verbände der Außerirdischen bestanden ausschließlich aus Xenobots, riesigen roboterartigen Maschinen, die durch einen Piloten gesteuert werden, der in einem Cockpit im Inneren des Xenobots sitzt. Es gibt drei verschiedene Xenobot-Typen: den Humanoiden, der in etwa wie ein aufrecht gehender Mensch in einer schweren Rüstung aussieht, den Scout, dessen Gestalt an einen Laufvogel erinnert, und den Scorpion, dessen Form der seines natürlichen Vorbildes sehr ähnelt.

▲ *Eintritt in die Xenobot-Pilotenakademie*

▲ *Letzte Woche im Hangar*

Mit großen Armeen dieser Kampfmaschinen versuchen die feindlichen Besucher, die Erde zu erobern, was ihnen auch fast gelingt. Aber eben nur fast. Selbst mit ihren übermächtigen Waffen schaffen sie es nicht ganz, den Widerstand der Menschen zu brechen. Es gelingt den Kämpfern der Menschheit sogar, die Wracks der außerirdischen Xenobots zu analysieren und in geheimen Stationen nachzubauen. Immer weiter schlägt das Pendel des Schlachtenglücks zugunsten der Menschen aus, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Resistance zur letzten Schlacht gegen die Aliens aufruft.

▲ *Abtransport der traurigen Reste*

Simulation

▲ *Konstruktionshalle und Xenobot-Garage*

Bevor der Spieler jedoch bereit ist, sich den Xenobots der Fremden im Kampf zu stellen, muß er sich mit der Steuerung der gigantischen Maschinen vertraut machen. Dies geschieht am besten in den Trainingsmissionen, in deren Verlauf sowohl die Bedienung des einzelnen Xenobots als auch die Kontrolle über einen ganzen Verband erlernt werden kann.

▶ *Im Cockpit eines Scout*

Teuflische Technik

Jeder der drei Xenobot-Typen hat seine speziellen Einsatzgebiete: Der Humanoide ist das schnellste Modell und wird meist als offensive Kampfmaschine eingesetzt. Der Scorpion ist weit langsamer, aber dafür besser gepanzert und kann so feindlichem Feuer besser widerstehen als der Humanoide. Der Scout ist schnell, wendig und gut bewaffnet, wodurch er zur idealen Maschine für Erkundungen und schnelle Vorstöße wird. Zur Grundbewaffnung der Xenobots gehören Seekermissiles, die sich gnadenlos einem einmal als Ziel erkannten Objekt nähern, und Plasmatorpedos, die zwar nicht über eine automatische Zielsuchfunktion verfügen, aber dafür eine größere Durchschlagskraft haben. Sozusagen als Spezialbewaffnung ist der Scorpion mit Minen ausgestattet, mit denen Barrieren errichtet werden können. Um auch immer richtig im Bilde zu sein, kann sich der Pilot mittels Nachtsichtgerät, Fernabtaster mit bis zu 16facher Vergrößerung und einer Übersichtslandkarte im Gelände orientieren.

Xenobots ist die knallharte Simulation eines Gerätes, das es noch nicht gibt, vielleicht sogar nie geben wird. Dieser Umstand hinderte die Spieldesigner jedoch keinesfalls, unerhört viel 'Realismus' einzubauen. Dies beginnt schon bei der visuellen Präsentation der eigentlichen Helden des Spiels, der Xenobots. Die Modelle wurden in einem 3D-Rendering-Programm editiert und animiert. Diese Animationen wurden direkt in das Spiel übernommen, wodurch das Erscheinungsbild der Xenobots wirklich beeindruckend wird. Die akustische Untermalung – insbesondere das Dröhnen der Schritte der gigantischen Kampfmaschinen (nur mit Disney Sound Source) und die realistischen Explosionen – trägt zu der dichten Spielatmosphäre bei. Der eigentliche Spielablauf macht sich geschickt die Möglichkeiten zunutze, die sich aus der simultanen Kontrolle mehrerer Xenobots ergeben.

Freunde komplexer Simulationen, die mitunter auch ziemlich schwer sein dürfen, kommen bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten. ■

Heiner Stiller

▲ *Scanner futsch und Feind im Anmarsch*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	–
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Hitsternregen

THE GREATEST -COMPILATION-

System: **Amiga** 500, 500+, 600 und mit Einschränkung 1200 *(mind. 1 MB)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Virgin/Beau Jolly**, Muster von: **Leisure-Soft**, 4703 Bönen.

Man kennt es ja: Uralte Spiele werden zu einem Paket zusammengefaßt und als Budget auf den Markt gebracht. Meist ist nur ein Reißer dabei und eine Menge Müll. Daß es aber auch anders gehen kann, beweisen jetzt zwei Softwarehäuser aus dem alten England.

„Gelungene Mischung aus guten Spielen"

Schlicht und einfach 'The Greatest' heißt die Compilation von **Virgin** und **Beau Jolly**. Drei Games der Spitzenklasse – alle sind in der ASM nicht ohne Hitstern weggekommen – sind im Verbund für einen fairen Preis zu haben. Sportlich ambitionierte Spieler dürften keine Schwierigkeiten haben, sich mit **Jimmy White's Whirlwind Snooker** anzufreunden. Sechs Löcher, grüner Filz und ein paar Kugeln, die mit umgebauten Gardinenstangen durch die Gegend geschubst werden: Das sind die Gemeinsamkeiten von Pool und Snooker. Die Regeln sind ein bißchen anders, die Kugeln sind unterschiedlich, und der Tisch ist nur unwesentlich kleiner als ein Eishockeystadion. Macht ordentlich Laune. Der Test war in der ASM 12/91.

Ein echter Neo-Klassiker ist auf jeden Fall **Dune**. Eine Mischung aus Adventure, Strategiespiel und Simulation mit hervorragendem Soundtrack. Der Spieler darf den Planeten Dune bewirtschaften, die Eingeborenen unter seine Fittiche nehmen, die bösen Feinde plätten und natürlich ein paar entführte Freunde befreien. Tolle Idee, gut umgesetzt, packender Spielablauf. Kein Wunder also, daß wir es in der ASM 7/92 zum Spiel des Monats gemacht haben. Ein weiteres Spiel des Monats war in der ASM 8/92 **Lure of the Temptress**. Warum also auch nicht in diese Compilation? Eben, hat man sich bei Virgin gesagt und es mit aufgenommen. Tolles Adventure, mit fantastischer Grafik und starker Story.

Bis auf 'Jimmy White's Whirlwind Snooker' sind die Spiele auf allen Amigamodellen spielbar. Snooker läuft jedoch nicht auf dem Amiga 1200. Drei echte Knaller, die noch nicht einmal überaltert oder überholt sind, in einem Paket: Da fällt es uns leicht, einen Hitstern zu vergeben. Hoffentlich macht das Beispiel Schule. ■

Marcus Höfer

Lure of the Temptress: Adventure mit exzellenter Grafik

Dune: Strategiegame mit exzellentem Sound

Jimmy White's Whirlpool Snooker: Sportspiel mit exzellenten Optionen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9-11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Ein Trauerspiel

TRISTAN PINBALL

System: **PC**, *(mind. 386, 2 MB RAM, VGA/SVGA, Soundkartenunterstützung)*, geplant für: **Macintosh**, empf. VK-Preis **ca. 100 DM**, Hersteller: **Amtex Software Corp.**, Kanada, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Endlich einen gescheiten Flipper für den PC, glaubte ich, als mir TRISTAN PINBALL unter die Griffel kam. Bis ich dann die traurige Wahrheit sah.

Von der Software Publishers Association als "Beste Simulation des Jahres 1991" ausgezeichnet, fand **Tristan** nun den Sprung nach Deutschland. Vom Aufbau her erinnert das Teil irgendwie an *Night Mission* aus guten alten C64-Tagen: Links die Bahn, rechts die Score-Anzeige. Vier Spieler können gegenseitig ihre Künste messen.

Es gibt - und das ist immerhin ein Lichtblick - sogar eine Multi-Ball-Funktion. Naja, was heißt Multi? Zwei Bälle können halt gleichzeitig im Spiel sein. Lane-Scores und Jackpot-Anzeigen sowie Bonus-Multiplikator sind ebenfalls vorhanden. Mit etwas Glück könnt Ihr gleich mehrere Extrabälle herausholen und so Eure Punktzahl locker in die Höhe schrauben. Freispiele gibt es aber nicht - weder im Spiel noch durch die beliebte Endziffer-Auslosung, auf die die Programmierer verzichteten. Wie Ihr an den Bildern unschwer erkennen könnt, ist die Flipperbahn nicht gerade reich an Extras.

▲ *Da flippt man völlig aus*

Aber das störte mich nicht, denn irgendwo wird ja wohl ein Editor sein, dachte ich zu diesem Zeitpunkt. Irrtum! Nun ja, vielleicht Budget oder Shareware? Nochmal getäuscht. Einen Hunderter will man dafür haben! Und das ist entschieden zuviel, denn dafür ist Tristan zu lasch, sowohl im Spiel als auch in der Gestaltung.

Den Sound hätte man sich sparen können - eine Fanfare am Anfang und klick-klack-tuff-tä-FX. Ich weiß nicht, wieviele Simulationen diese Association anno '91 gesehen hat - allzuviele können es nicht gewesen sein. Man sollte einen eventuellen Clone "Isolde" nennen und die beiden im Doppelpack anbieten - dann wäre es wahrlich ein Trauerspiel. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	1
Realitätsnähe	5
Motivation	4
Gesamtnote	4

»Mangelhaft«

Holt ihn Euch!

Lang erwartet, nun ist es da: PINBALL DREAMS für PC von 21st CENTURY ENTERTAINMENT. Wir haben Euch als erste deutsche Spielezeitschrift das DEMO besorgt. Wenn Ihr es haben wollt, schickt einfach bis spätestens 30.04.1993 (Datum des Poststempels) einen an Euch adressierten und ausreichend frankierten Rückumschlag an:

ASM
Kennwort: Pinball-Demo
Postfach 870
3440 Eschwege.

Die Demos schicken wir übrigens etwa in der zweiten Mai-Woche 'raus, bitte habt also etwas Geduld. Alle richtig frankierten und rechtzeitig abgeschickten Umschläge werden berücksichtigt, die anderen... TILT!

Kleinanzeigen

Biete Software

AMIGA

-Amiga-Amiga- Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: Sven Lebherz, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto. PS: Alles Originale.

— Amiga — PC — Amiga — Löse meine PC- u. Amigasoftwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (Nur telefonisch!)

Achtung!! Achtung!! Verk. Origin. für Amiga: z.B. Patrizier 55.-, Silent Serv. II 60.-, History Line 60.-, Tel: 07633/6809 nur per NN!

Achtung!! Achtung!! Verk. Origin. für Amiga: z.B. Patrizier 55.-, Silent Serv. II 60.-, History Line 60.-, Tel: 07633/6809 nur per NN!

VERKAUFE LAPC-1 von Roland für 650 DM und Amigaspiele (Amberstar, EOB II, Elvira II, etc.) Tel: 0941/47732 o. 67153.

Verkaufe 35 TOP-AMIGA-GAMES (Org.) wg. Systemwechsel. Weit unter NP., u.a.: Civilization, Ashes of Emp., Liste anfordern bei: A.Weber, Sandstr. 23, 4018 Langenfeld.

Verkaufe Kings Quest V kpl. deutsch, 40,— DM. Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 4100 Duisburg 12, Tel: 0203/436686.

VK. günstige PC/Amiga-Originale zu Dumping-Preisen. Z.B. Comanche, Strike-Commander, F15 3, Stunt-Island, Comanche-Data-Disk, Privateer, Epic 2, X-Wing uvm. Alles Orig. u. gebraucht. Tel: 07321/48578.

Verkaufe Originale Amiga 500: Airbus A 320, Mig Fulcrum, F15 Strike Eagle II, Wing Commander, Centurion, Defender of Rome. Tel: 02365/72732, VB 200. Alle Spiele kpl. mit Handbuch etc.

Bundesliga-Manager prof. (neue Version 1.3) für Amiga, für nur 50,- DM abzugeben. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth, 02233/70120.

Amiga-Originale: Bundesl. Man. pro mit Editor-Disk: 50,-; Megatraveller 1: 25,-; Tel: 05204/2703 (nachmittags)

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, TV-Modulator, 2. Laufwerk, 30 Originalspiele, 270 Disketten, 2 Mäuse, 4 Joysticks, kompl. 1100,- DM. Tel: 08141/44051 ab 19.30 Uhr.

—- Amiga —- PC —- Amiga —- Löse meine PC- u. Amigasoftwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (Nur telefonisch!)

-Amiga-Amiga- Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: Sven Lebherz, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto. PS: Alles Originale.

Verkaufe 35 TOP-AMIGA-GAMES (Org.) wg. Systemwechsel. Weit unter NP., u.a.: Civilization, Ashes of Emp., Liste anfordern bei: A.Weber, Sandstr. 23, 4018 Langenfeld.

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, TV-Modulator, 2. Laufwerk, 30 Originalspiele, 270 Disketten, 2 Mäuse, 4 Joysticks, kompl. 1100,- DM. Tel: 08141/44051 ab 19.30 Uhr.

ST

Löse meine ST-PC-Software (orig.) auf. Info bei: Esther Georg, Postfach 58, A-1107 Wien. Viel Windows-Software.

PC

VK. günstige PC/Amiga-Originale zu Dumping-Preisen. Z.B. Comanche, Strike-Commander, F15 3, Stunt-Island, Comanche-Data-Disk, Privateer, Epic 2, X-Wing uvm. Alles Orig. u. gebraucht. Tel: 07321/48578.

Verkaufe meine Sammlung an GIF Bildern aller Art (XXX) CD-ROM - 600 MB - ca. 3000 GIF - 75,00 DM. Tel: 06565/7542/17-22h)

Verkaufe/Tausche Originale: Ugh! 45 DM, Links 386 Pro 70 DM, Links Kurse je 30 DM, Lord of the Ring 1 40 DM, Ultima 6 40 DM, Tel: 06441/36585, öfter probieren.

Verk. handsign. Civilization Spiel auf 3 1/2" für IBM/PC. Verk. Basis DM 150,-. Tel: 05042/1689.

Verkaufe Originale: Eye of the Beholder 2 - 60 DM, Civilization - 60 DM, DSA Deutsch - 80 DM, Christof Holzhäuser, Tel: 06741/397, 14-20 Uhr. Tausche auch gegen: Wizardry 7, Black Crypt (PC)

Verkaufe meine Sammlung an GIF Bildern aller Art (XXX) CD-ROM - 600 MB - ca. 3000 GIF - 75,00 DM. Tel: 06565/7542/17-22h)

PC-Orig.: Comanche, History Line, Burning Steel, Indy 4, Star Trek, F-15 3, Wizardry 7, Swotl, Gunship 2000, WC II, Chuck Yeager, Air Combat, W.Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen, Tel: 09921/7284

PC-Orig: Monkey II, MADTV, Macs Opera, alles 5 1/4", Ultima 7 3 1/2", alles dt., Soundblaster Pro 4.0 mit Boxen, Kopfhörer, dt. Version, Preise VS. Tel: 0751/13904, öfter probieren.

Verk. oder tausche KINGS QUEST 6 (kompl. dt.), EOB 2, TIME QUEST, WIZARDRY 6, ULTIMA 7 (Anl. dt.), Tausch bev., Verk.-Pr. n. VB; Tel: 08621/3630 (ab 17 Uhr, Robert)

PC-Org.: Hexuma, Dark Seed, Indy 4, Je 60 DM, Kyrandia, Lure of Temptress je 50,- od. alle zus. 250,- DM. Tel: 07051/59228.

Verk. für PC Indiana Jones 4, Original in englisch f. 55 DM u. für AMIGA Monkey Island 1 in deutsch. Preis 55 DM. Tel: 04731/5395, ab 18.30 Uhr.

Verk.: 486er, 90 MB, 3 1/2 + 5 1/4 Laufwerke, CD-ROM, ca. 20 Originalsp., Multiscanm. Verk. wegen Systemwechsel. 5000 DM VB. Tel: 02224/75551 (Dennis). Weitere Angaben bei Anruf! PC mit VGA und Intel, auch SB PRO.

ANDERE

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Onlinegames und das alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912 HST&V32bis

Suche Software

Amiga

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche preiswerte Amiga-Anwender-Progr. + Spiele. Angebote bitte an: M.Berthold, Ludwigstr. 101, 8265 Neuötting.

Suche für Amiga SSI Kampfgruppe! Zahle bis 40 DM! Listen, Angebote an: Mario Moll, Wiesenbruch 52, 4270 Dorsten 11. Tel: 02369/1642.

PC

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche das Spiel PIRATES! von MICRO PROSE für den PC!! Dies ist ein NOTFALL!!! DRINGEND! Lars Pribyl, Nahmitzer Damm 6 B, 1000 Berlin 48. *** PIRATES! *** SUCHE PIRATES! ***

KONSOLE

Suche HU-Cards für PC-Engine!!! Kaufe fast alles und möglichst billig. 05222/20737

ANDERE

Suche Textomat für den Schneider CPC 464. Nur 100% ok. Angebote an die Tel-Nr.: 02131/44736, ab 15.00 Uhr.

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Onlinegames und das alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912 HST&V32bis The Best just got better!

Biete Hardware

AMIGA

Amiga 500, 2,5 MB RAM, Monitor 1084-S, mit 2. LW, 2. Maus, ... Kaum benutzt, 6 Mon. alt, NP 2000 DM, für 1200 DM. Tel: 07127/33406, Stefan verlangen!

Verkaufe: Commodore A 2000 C, 1 Mbyte, 1 LW + Originalsoftware (Spiele). FP DM 800,-. Tel: 089/6094843

A 500 + Monitor 8833 II + 1 MB + 2 LW + 2 Competition Sticks + 500 Leer-Disc. + 4 Orig. + 3 Diskboxen + Joystick Maus Umsch. + Monitor Ständer, kompl. DM 2.400,—. Felix Gottermeier, Salinenstr. 17, 6350 Bad Nauheim 6. Tel: 06032/73139

Verk. für Amiga 2000 Super IV Action Cartridge (SAT 1-Text) für 140,- DM (NP 179,- DM). Jörg Schellbach, Unterdorf 26, O-7221 Großstolpen.

Wegen Systemwechsel ab 20.03.93 günstig abzugeben: Amiga 2000 mit 2 * 3.5 Zoll Laufwerke, Kickstart 1.3 + 2.0, 8 Monate alt, noch 4 Monate Garantie + Commodore Monitor 1084 S, viele Disketten, Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften ASM + Amiga DOS für VP 1600 DM zu verk. Tel: 02773/1281.

Verk. Amiga 500 mit Monitor + Drucker und allen Anschlußkabeln zu 1100,- DM. Tel: 08020/1737 (Beni)

Amiga 2000 C, Kick 2.04, 2/8 MB, 2. Laufwerk, Stereofarbmon., 17 Org. Spiele, für 1400 DM, GVP-Festpl. 210 MB für 950 DM, Andreas Konrad, Reisfelderweg 8, 6990 Bad Mergentheim.

Verk. Amiga 500 + Kick. 1.3 u. 2.0, 2 Laufwerk, 3 Joysticks (1. Analoger), 18 org. Spiele, z.B. Wing Commander, EPIC, VROOM, Jaguar XJ 220, 120 Leerdisks für 950 DM. M.Vogelsberger, Erfurterstr. 58, O-5300 Weimar.

Super! Unglaublich! CDTV + 3,5" Floppy + Infrarot Joypad + Tastatur + 2 CDs! VB 1500 DM! Melden bei: Carsten Hille, Arenbergstr. 6, W-4530 Ibbenbüren 1. Tel: 05451/4216! Ich handel auch noch tiefer!

Verkaufe A 500, 2.3 MB, Joysticks, Maus + Mauspad, Zeitungen, 2 Laufwerk, X-Copy Pro + Top-Software. Preis nach Vereinbarung. Kai Sacher, Moskauerstr. 05, O-3300 Schönebeck/ Elbe, Tel: 68124

Verk. A 500 mit 1 MB, 2. LW, 2 Joys., viele coole Games, Monitor, Maus für 1200 sFr. (+ Versandkosten). Tel: 054/ 452308 SCHWEIZ

A500 zu verk. mit: Moni., 2,5 MB, 2 Floppys, Action Rep. MK 3, Soundsamp., X-Copypro, Kaiser und weitere 7 Originale, 120 Disks. VB 1700 DM unter 04835/1409 (ab 16.00)

Verkaufe Amiga 2000, PC-Karte, 5 1/4" Laufwerk, Speichererweiterung, Festplatte 20 MB, 24-Nadeldrucker, Monitor 1084, Handbücher, VB 1500,-. Tel: 0271/82204 o. 02736/6890.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 1.3, Festplatte 85 MB (nagelneu), Farbmonitor 1084 S, Farbdrucker 1500 C, Maus, Joystick, Bücher, Originalprogramme, Zeitschriften, Disketten für 2200 DM, Tel: 05141/84397, Heinz.

A 500, Monitor, 1 MB, Drucker, 2. LW, 13 Spiele, 190 Disk, Maus, Joystick, 15-Comp.-Zeitschri., Sonstiges (60 DM), 100% ok! NP: 2980 DM / VB: 1800 DM / Kein Einzelner.! Nur an Selbstabholer! Tel: 06131/40740.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Zweitlaufwerk, A 590 Festplatte 20 MB und über 500 Originalspiele für zusammen nur 1200 DM. 07151/561412 ab 18 Uhr.

A 500 / 1 MB: 350 DM; 2 MB-RAM: 200 DM; HD 33 MB: 450 DM; Farbmon.: 250 DM; Printer (24 Pins/Color): 400 DM; Allerbeste Orig. Soft (alles vorh.) Stk. 40 DM. 0421/3499886 (Alain)

Verk. Amiga-Monitor 1084, 2 Jahre alt, Top Zustand (Neupreis 879 DM) VB 333 DM. Tel: 02922/2934

Amiga 500 (1 MB), 1084, Joystick, gr. Discbox, Mouse, ca. 50 Leerdiscs, 45 Zeitschriften (ASM, Amiga), Fachbücher (Top-Zustand), Railroad Tycoon (dt.) für 1100,-. A.Wotzko, Böhmerwaldstr. 12, 8013 Haar. Weitere Originalspiele n. Anfrage.

Verk. Amiga 500 mit 2,3 MB RAM, 3 Laufwerken, HF Modulator, Maus, Joystick und 5 Orig. Spielen für 990 DM. Tel: 05353/3500 ab 14 h

Verk. Amiga 500 + Speicherw., Grünmonitor u. TV-Modulator, 9-Nadel-Drucker, 2. Laufw., 2 Joysticks, Spielen, Literatur sowie anderem Zubehör für 1000 DM. Tel: 0641/51586 (ab 14.00 Uhr)

Verk. Amiga 2000, 1 MB, Mouse Star-LC 24-10, viel Lit., viel Software, sehr guter Zust., Preis 2200 DM VB. Tal/Fax: 09748/461.

Verkaufe A 500, Monitor 1084S, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Maus + Joystick, nur zusammen DM 800,-. Tel: 089/ 7911422.

Amiga 500 Plus, Kick 2.0 + 1.3, 2 MB RAM, Maus, Joystick, Zweitlaufwerk mit Trackanzeige, Software, Literatur, erst 3 Monate alt, wg. Systemwechsel, nur 850 DM. 06431/44096 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 Monate Garantie und Diskettenbox mit über 70 Originalspielen für nur 700,- DM. Tel: 07151/561412 von 19 - 22 Uhr.

Verk. Amiga 2000, 1 MB, Mouse Star-LC 24-10, viel Lit., viel Software, sehr guter Zust., Preis 2200 DM VB. Tal/Fax: 09748/461.

A-500 mit Turbokarte 68020 + Co Pro. 20 MHz, 1 MB-32 Bit RAM auf Karte, sehr viel Zub. Auch einzeln, Preis: VS. Tel: 0751/13904. Event. Sony 37 cm Farb TV mit Scartbuchse.

Amiga 500 mit 1 MB Seichererw., Maus und Farbmonitor 1084, mit allen Begleitbüchern und Begleitsoftware,, 450 DM, außerdem original Spiele ab 20 DM, auch Indy 4 für 60 DM. 06359/ 84455.

Verk. Amiga 500 + Speicherw., Grünmonitor u. TV-Modulator, 9-Nadel-Drucker, 2. Laufw., 2 Joysticks, Spielen, Literatur sowie anderem Zubehör für 1000 DM. Tel: 0641/51586 (ab 14.00 Uhr)

Deluxe View Proline one zu verkaufen. Tel: 05221/23290 ** günstig **

Verkaufe Amiga 500 + TV-Modul. + 1 MB Sp. + Disks + Maus + Mausmatte + Joystick für 420 DM. Auch Indy IV für 35,- DM, Monkey 1 30,- Sens. So. 30,- Schreibt an Christos Valk, Marktstr. 5, 7580 Bühl. Tel: 07223/24140.

ST

Verkaufe: Atari 1040 STE + Farbmonitor + Tecno Plus Maus + 2 Originalspiele + Zubehör für 700 DM (Handel möglich). Sebastian Riese, Wellingsbütteler Landstr. 177 in 2000 Hamburg 63, Tel: 590903/598429.

Verk. Atari ST + 30 MB Harddisk, 2. Floppy, Monochrom- und Farbmonitor, 3 Joysticks, 30 Originalspiele und 50 Leerdisks. 1500. Stefan Pangerl, Wutzlhofen 1, 8400 Regensburg, Tel: 0941/64189.

Atari Mega ST 1 + SM 124; HF-Modul; Drucker Star LC 10; Mon-Umschal; Softw.; ca 170 Disk (1st Word+; Power M., Gr.Courts 2; PD) zus. 1000 DM; Hossfeld, Palmenstr. 11, O-4090 Halle; 640985.

1040 STFM + SM 124 + 2xMaus + Scartkabel, incl. 33 Originalspiele (viele neue) zusammen 1500,- DM. Tel: 09131/16265 ab 17 Uhr.

Verk. Atari ST + 30 MB Festplatte + Monochrom- und Farbmonitor + Epson LQ 550 + Floppy + 30 Originalspiele + 4 Joysticks. 1700,-. Stefan Pangerl, Wutzlhofen 1, 8400 Regensburg. Tel: 0941/64189.

Verkaufe: Atari 1040 STE + Farbmonitor + Tecno Plus Maus + 2 Originalespiele + Zubehör. Für 700 DM (Handel möglich). Sebastian Riese, Wellingsbütteler Landstr. 177 in 2000 Hamburg 63, Tel: 590903/ 598429. **ST**

Verk. 1040 STFM + Farb-TV + SM 124 + 20 Orig. Spiele + Drucker MT81 für schlappe 1000 Märker (DM). S.Rosattie, Kirchgasse 4B, O-7222 Groitzsch.

PC

PC 286/287 Co.-Proz., 4 MB RAM, 50 MB HD., 2 LW, Color-Monitor-Ega, Tast., Maus, 2 ser./2 par. Schnittst., EPSON LQ-24 Nadel (m. 5 Mon. Garant.), DOS 4.0 und Windows 3.0, 1600 DM, Tel: 08208/670.

Verk. 386 DX, halbes Jahr alt m. 40 MB HD, 2 FDD, Big Tower, VGA 1 MB, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Works 2.0, Ways 2.1 und 10 Spiele 2000,-. 07931/45235, 8 MB RAM

CD-ROM LW mit Steuerkarte + 2 CD-ROMS 300 DM, Soundblaster 3.0 mit 11 MB Software kpl. deutsch 300 DM. 07931/45235.

Verk. 386, 33 MHz mit 4 MB RAM, 120 HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM, Tel: 02161/208925 bei Stefan.

286er AT , 12 MHz, 1 MB RAM, 40 MB Festplatte, 3,5 Zoll-Floppy, MS-DOS 3.1, Monochrom-Monitor, 24-Nadel-Drucker, Anwender- und Lernsoftware: VHB 1100 DM, Tel: 04121/5276.

Verkaufe PC 286, 3 RAM, VGA Farbmoni, Maus, MS-DOS 5.0, Win 3.0, 200 PD-Programme, Spiele und Tools. Spiele Indy 4 (dt.), M & M 4 (dt.), Civilization, Red Baron, DSA, Bundes Man, Pro, Wing, Andreti, Atac, Hard Nova, VB 2800, Tel: 07252/78009.

CD-ROM von Mitsumi mit Software abzugeben. Preis: VB. Tel: 02131/510348.

Verk. 386-25, Dos 5, Windows, Maus, Joystick, Soundblaster, 52 MB, 2 MB, 2 LW, 4 Mon. alt, Tel: 06332/18823 für nur 1700 DM.

Superangebot: Verk. 386er, 33 MHz, 4 MB, 107 Festplatte, CDROM, Soundblaster, Gr. Joystick + Maus + MS-DOS 5.0, Super VGA Monitor, die neuesten Spiele + CDROM + Bücher. Wert 6000 DM für 2800 DM u.v. Tel: 0521/883738.

Verkaufe 386 DX-33, VGA, 80 MB HDD, 4 MB RAM, ohne Monitor, gut gepflegt: VB 999,- !!! 0711/44611 — OHNE TASTATUR —

Verk. 386, 33 MHz mit 4 MB RAM, 120 HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA Karte, Soundblaster, MS-DOS, 2400 DM, Tel: 02161/208925 bei Stefan.

CD-ROM LW mit Steuerkarte + 2 CD-ROMS 300 DM, Soundblaster 3.0 mit 11 MB Software kpl. deutsch 300 DM. 07931/45235.

Verk. 386 DX, halbes Jahr alt m. 40 MB HD, 2 FDD, Big Tower, VGA 1 MB, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Works 2.0, Ways 2.1 und 10 Spiele 2000,-. 07931/45235, 8 MB RAM

PC 286/287 Co.-Proz., 4 MB RAM, 50 MB HD., 2 LW, Color-Monitor-Ega, Tast., Maus, 2 ser./2 par. Schnittst., EPSON LQ-24 Nadel (m. 5 Mon. Garant.), DOS 4.0 und Windows 3.0, 1600 DM, Tel: 08208/670.

Verkaufe 1 1/2 Monate altes Telejet 2400 Fax/Modem incl. Software, mit dt. Handbüchern für 350 DM (incl. Zustellungsgebühren) Interessenten melden sich bitte zwischen 14 - 21 Uhr: Tel: 05173/7289.

Verkaufe Soundblaster 2.0 mit Zubehör und Software, 1/2 Jahr alt für 180 DM, oder das Orig. für PC 3,5 "Toyota Celica GT Rally" für 50 DM. Tel.: 07551/4188 (Florian)

Verkaufe PC/XT: 10 MHz, ideal für Einsteiger! 640 KB RAM, 20 MB-Festplatte, VGA-Monitor, Tastatur und Textverarbeitung, DOS 3.3 und Originalspiel "Winzer". VB 900 DM. Tel. 07171/38881.

PC 386DX33 RAM8MB, CD-ROM SB-Pro 3, 2 LW, 105 MB Big-Tower m. Monitor. 2600 DM, Tel: 07931/45235.

PC-Desktopgehäuse mit Speeddisplay und Netzteil, weiß, 2x5,25; 1x3,5 Zoll Laufwerksschächte; mit allen Kabeln; wie neu, für DM 65,-. Tel: 089/ 7913521; FAX: 089/7915824

C-64

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + div. Zubehör (NP ca. 1100 DM)... Literatur, 13 Ausg. ASM, Textverarbeitungsprg., Bards Tale 3 + Dragon Wars, 130 Disk. + gr. Box + Joystick. VP insg. 400 DM (06184/7818 Kai)

Verk. C64II mit Resetschalter, Modul, Netzteil u. Floppy 1541 II m. 72 Origin.-Spielen: z.B. Zak, Rodland usw, nur zusammen. Die restlichen Spiele kriegen Sie mitgeteilt. Preis n. Vereinb. Tel: 06436/7856.

KONSOLE

Verkaufe: Gameboy (2 Monate) mit 15 Spielen, auch einzeln. - Mr. Do, Bomb Jack, Star-Wars, Super-Mario Land 2, Speedball, T2, Megaman 3, Dr. Franken u.a. Preis: 460,- sFr. 0041-36-220872, nachmittags o. abends - Andrea - CH

Verkaufe GameBoy mit 9 Spielen, u.a. Super Mario, Duck Tales, Tiny Toon, Parodius, Wrestling usw. VB: 500 DM nur komplett. Angebote an Uwe Krancz, Silcherstr. 11, 7104 Obersulm.

PC-Engine GT (Handheld) jap. für 450 DM. * Ca. 40 PC-Engine Spiele. * 60 Game Boy Spiele 450 DM nur kpl., z.B. Batman II, Terminator II usw. Tel: 04521/71497 ... ab 19.00 h.

Verkaufe Nintendo Super Set + 11 Spiele, z.B. Kung Fu, Punch-Out, Joe & Mac, Trojan, Solomon's Key, Flintstones, Silent Service, Panic Restaurant, 3 Spiele Kassette für 400 DM, 07471/71550.

Verk. NES mit 4-Playeradap., 2 Joysticks, 8 Games (z.B. SMB 3, Blades of Steel, Track & Field, Zelda, usw.) für 500 DM. Games auch einzeln. Fragt nach Markus. Tel: 089/6413005.

Verkaufe GameBoy mit 9 Spielen, u.a. Super Mario, Duck Tales, Tiny Toon, Parodius, Wrestling usw. VB: 500 DM nur komplett. Angebote an Uwe Krancz, Silcherstr. 11, 7104 Obersulm.

Verk. Atari Lynx mit 5 Spielen, z.B. Stunn Runner, Turbo Sub usw. + Tragetasche und Trafo. Für nur 360 DM VB. od. tausche auch gegen NEO GEO ohne Spiele. Tel: 08861/5828 ab 15 Uhr.

Verkaufe: Gameboy (2 Monate) mit 15 Spielen, auch einzeln. - Mr. Do, Bomb Jack, Star-Wars, Super-Mario Land 2, Speedball, T2, Megaman 3, Dr. Franken u.a. Preis: 460,- sFr. 0041-36-220872, nachmittags o. abends - Andrea - CH

Verk. nagelneues NES wg. Doppelschenkung - 100% intakt & ungeöffnet ... incl. 2 Spitzenmodulen: Super Mario Bros + Super Mario Bros 3! Einmalige Chance: nur 160 DM. Tel: 02129/50246.

ANDERE

Joystick Manix Twins für Homecomputer, Slowmotion, — Turbo fire, nur 16,- inkl. Porto (Neupreis ca. 30,- DM). Tel: 0711/5181263.

Motherboard 386-SX, 16 MHz, 1 MB-RAM on Board, DM 120,-. Simms 256 KB, Stück je 10,- DM. 02234/22792.

Suche Hardware

AMIGA

Suche Monitor 1084, Floppy 3,5". Zahle bis 400,-. Nur 100% ok! J.Richter, Siedlerweg 47, O-9272 Gersdorf.

Suche A 500 incl. Maus und Kickstart 1.3. Zahle bis 400 DM. Nur 100% o.k. Jörg Richter, Siedlerweg 47, 9272 Gersdorf.

PC

Suche Motherboard 386 SX, biete zw. 100 - 150 PD/Sharewareprogr. dafür. Auf Wunsch PD-Katalog z. aussuchen b. R. Günther, Wiesenstr. 13, O-6900 Jena.

ST

Suche einwandfreien ATATI 1040er Computer. Preis VHB. Ab 18.00 Uhr Tel: 04821/87540 (Jan)

KONSOLE

Neo Geo + Spiele, Sega Mega Drive + Spiele, S.NES + Spiele, GameBoy + Sp., Sega Master + Sp., auch ganze Sammlungen. Tel: 0451/81955, öfter ab 18.00 Uhr versuchen.

Suche Game Boy + Spiele, SNES + Sp., Mega Drive + Sp., NES + Sp., GG + Sp., Sega Master + Sp., Neo Geo + Sp. Auch Modulsammlungen. Evtl. auch Tausch. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr. (Andreas)

Neo Geo + Spiele, Sega Mega Drive + Spiele, S.NES + Spiele, GameBoy + Sp., Sega Master + Sp., auch ganze Sammlungen. Tel: 0451/81955, öfter ab 18.00 Uhr versuchen.

Verschiedenes

In eigener Sache

Minderjährige (also alle unter 18 Jahren) sollten unbedingt vor einem geschäftlichen Abschluß auf eine Kleinanzeige hin mit Ihren Eltern darüber sprechen.

Zuwenig Geld? Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM Rückporto bei: Mike Achatz, Adalbert-Stifter-Str. 30, W-8370 Regen!!!

Briefspiele statt Computer! Informationen bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

KS Postspiele! Boys and girls, einfach mal testen: GRATIS-Info bei Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Immer noch keins ...?

Teamcoach! Das neue Fußballpostspiel ist da. Übernimm die Aufgabe des Nationaltrainers. Nur 2 DM pro Runde. Kostenloses Info und den Katalog anfordern bei: Daniel Kempkes, Boemkesweg 56, 4290 Bocholt.

Briefspieler/innen gesucht! Info gibt's kostenlos bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen/ Ettingshausen.

Zuwenig Geld? Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM Rückporto bei: Mike Achatz, Adalbert-Stifter-Str. 30, W-8370 Regen!!!

Spielefreaks: Verkaufe Disk mit Tips zu 400! Spielen für 10 DM inkl. Porto (Schein). D.Ullmann, Ostseestr. 42, O-1055 Berlin.

Zuwenig Geld? Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM Rückporto bei: Mike Achatz, Adalbert-Stifter-Str. 30, W-8370 Regen!!!

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

ASM Sonderausgabe 11 gesucht, sowie Spezialausgabe 1/3/4. Nur Top-Zustand, zahle Top-Preis. Angebote an H.Sprenger, Tel: 0751/66314 ab 18.00 Uhr.

Suche Game Boy + Spiele, Mega Drive + Sp., SNES + Sp., NES + Sp., GG + Sp., Sega Master + Sp. Auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr. (Andreas) Suche.

Verkaufe komnplette ASM-Jahrgänge 1991 + 1992 für jeweils 35 DM! Melden bei: Frank Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig!!

Achtung! Topnebenverdienst * bis zu 8000,- DM im Monat !!!** Für jedermann möglich! Info gegen frank. Rückumschlag bei: Helmut Schmittay, Beethovenstr. 3, 5750 Menden. Beeilt Euch!!

10000 DM jeden Monat oder mehr !?! Ganz legal von zu Hause. Es kostet nur einen frankierten u. adress. Rückumschlag für genaue Infos (1,-). J.Scheilz, Wilh. Schweizerstr. 37, 5450 Neuwied 1.

***** Super Nebenverdienst ***** Bis zu ca. 100 DM tägl. Leichte Tätigkeit, völlig legal und von zu Hause aus durchführbar. Info geg. 1 DM RP bei Markus Schultheiß, Baumgartenweg 37, W-8780 Gemünden. (Keine telef. Info)

Bis zu 25000 DM wöchentlich durch legalen Nebenjob. Geringer Arbeitsaufwand! Ideal für Jugendliche. Infos gegen mit 1 DM frank. Rückumschlag bei C. Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching.

Verkaufe ASM-Hefte 1/91 - 7/92. Nur komplett abzugeben für 60 DM. Lars Schneider, Otto-Kraffke-Str. 4, W-6440 Bebra, Tel: 06622/7417.

ASM-Jahrgang '92, gut erhalten, zu verkaufen für 30 DM, Amiga Joker Sonderheft Simulationen für 10 DM. Tel: 05841/3627.

Soundkarte Glalaxy NX für nur 170,- DM, 100% ok. PC-Games: Lure of the Temptress, Combat Classics, Birds Prey, Might and Magic, Race Drivin mit Video-Cassette, Der Patrizier, alle Games mit Original Verpackung und Anleitung, alles 1 Monat alt. 1 Game = 50,- DM, alle 6 Games = 290,- DM. Angebote unter 0209/67440, Richter.

9000 DM oder mehr, bequem und legal, von zu Hause aus. Monatlich! Info gegen frank. und adressierten Rückumschlag. N.Gill, Buchenallee 26, 2320 Plön.

Zuwenig Geld? Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM Rückporto bei: Mike Achatz, Adalbert-Stifter-Str. 30, W-8370 Regen!!!

TOP NEBENVERDIENST, bis zu 100 DM täglich! Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Info gg. frank. Rückumschlag bei: D.Geitner, Jahnstr. 35, 8450 Amberg.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Zweitlaufwerk, A 590 Festplatte 20 MB und über 500 Originalspiele für zusammen nur 1200 DM. 07151/561412 ab 18 Uhr.

ASM-FANS Verkaufe 24 Ausgaben von 1/91 - 1/93, sehr guter Zustand, alle für 50 DM. Metal Masters, Powerdrome, Budokhan je 10 DM, Shot em up Konstruction Kid 10 DM. Tel: 08781/2559.

TEAMCOACH-POSTSPIEL!! Das neue Fußballpostspiel mit vielen neuen Routinen. Info o. Katalog (2 DM RP) anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

Suche folgende deutschen Anl./ Handbücher: Elvira 2, Speedball 2 und Komplettlösung Beast 2. Angebote an: Frank Hübner, Franziskanerhöhe 9, 4300 Essen 1, Tel: 0201/285070.

Wer hilft, meine RGB PC-Engine an einen RGB-Monitor anzuschließen? Das Kabel muß ggf. gebaut werden! Zahle gut dafür!!! Tel: 040/6513351, ggf. Anrufbeantworter.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für Sie sofort durchführb. Tätigkeit von Zuhause aus. Info g. 1 DM (7 ÖS) RP bei Johannes Hein, Perkonigstr. 10, A-9800 Spittal, Österr.

100 DM oder mehr durch leicht verdienbare Arbeit von zu Hause aus. Adresse: Oliver Aigner, Im Michelbuch 11, 7425 Oberstetten! Es eilt!

Wer ist an einem Nebenverdienst interessiert? Gutes Geld bei guten Leistungen. Info gegen 2 DM in Briefmarken bei F. Seltmann, Markt 1, W-5550 Bernkastel.

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins und 100 Onlinegames? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912 The Best just got better!

Markt

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für jedermann durchführbar von zu Hause aus. Info bei Carsten Jokiel, Rosenweg 52, 5840 Schwerte (mit fr. Rückum.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840

Bis zu 7000 DM monatlich! Für jedermann durchführbard, leichte, legale Tätigkeit. Info gegen 1 DM bei Andreas Breunig, Schubertgas. 19, 8701 Eibelstadt.

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

TOP NEBENVERDIENST! Bis 100 DM tägl., ganz legal von zu Haus aus, auch f. Jugendl. Info g. frank. Rückumschlag bei: J.Hillenbrand, Zipfäckerstr. 12, 7505 Ettlingen 3.

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Top-Nebenjob der Extraklasse!!! Unglaublich? Legal von zu Hause aus! Die wahre Summe von 300000 DM in 4-5 Wochen! Wie! Info ggn. 10 DM. M.Serter, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Willst Du auch wie ich 7800,- DM o. mehr verdienen? Kein Problem: 100% legal, einfache Arbeit, für jeden der Lust hat mit der Post zu arbeiten, also per Post. Info gegen 1 frank. u. adressierten Rückum. A.Cholidis, Wiesenstr. 26, 7060 Schorndorf.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für jedermann durchführbar von zu Hause aus. Info bei Carsten Jokiel, Rosenweg 52, 5840 Schwerte (mit fr. Rückum.)

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Ja, wer kennt das Problem nicht? Das liebe Geld. Wenn Ihr davon genug habt und einmal richtig verdienen wollt, Infos gibt's bei Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1 (Mit frank. Rückum.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840 Schwerte. (Mit frankiertem Rückumschl.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840 Schwerte. (Mit frankiertem Rückumsch.)

Haben Sie Interesse an einem Nebenverdienst von bis zu 100 DM täglich? Leichte Tätigkeit von zu Hause aus! Info von C.Marquis, Bergische Str. 51, 5840 Schwerte. (Mit frankiertem Rückumsch.)

Tausch

PC — PC — Club francais cherche contacts d'échange. Tous pays et même des débutants bienvenues. Ne pas oubliez votres listes. — INFORMATIC CLUB, 2 RUE DES GLORIETTES, F-36100 LES BORDES, FRANCE

Tausche, kaufe Super Nintendo, Mega Drive u. Mega CD Module aller Art! Suche vor allen Dingen neue Soft. Tel: 05341/392144 (Michael) !!!

Suche Tauschpartner für PD-Soft für C-64! Tausche nur ganze Disks im Verhältnis 1:1! Listen an: T.Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehrte 5! Verk. auch PD!

Amiga!!! Tausche alles, bevorzugt Demos u. Adventures. Write or call! Tobias Reiske, Westfalenstr. 59, 4530 Ibbenbüren. 05451/17793.

Suche Tauschpartner für Amiga. Only the latest stuff. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26. Contact me! Be fast! But please no lamers! See ya!

Biete Comanche dt. Ver und F14. Suche Bard's Tale Constr. Set, Ultima Trilogy 1 + 2 und Dungenmaster. Tel: 06195/5163.

Tausche für PC: Wing Commander 2, Indiana Jones 4 und Ultima 7 dt. Suche Monkey Island 2, Star Trek, BAT 2, Epic, Space Quest 5 und Alone in the Dark. Tel: 08861/5828 ab 15 Uhr.

Hallo! Suche zuverlässigen (!) Tauschpartner für PC-Spiele. (Nur Originale) - Anfänger erwünscht - Listen an P.Ubano, Am Goldberg 34, 5653 Leichlingen 1.

Tausche, kaufe Super Nintendo, Mega Drive u. Mega CD Module aller Art! Suche vor allen Dingen neue Soft. Tel: 05341/392144 (Michael)!!!

PC — PC — Club francais cherche contacts d'échange. Tous pays et même des débutants bienvenues. Ne pas oubliez votres listes. — INFORMATIC CLUB, 2 RUE DES GLORIETTES, F-36100 LES BORDES, FRANCE

Wollt Ihr Mega Drive, GB, GG, MS, S-NES oder PC-Spiele kaufen, tauschen oder verkaufen? Infos bei: 09082/1588 oder 1201

Amiga + Super NES Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Sekas, Demos etc.), evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/42204, Klaus.

Neo Geo + 1 - 2 Spiele gegen 1 Megadrive + 33 Sp. / 1 SNES + 30 Sp. / 1 Sega Master + 60 Sp. / 1 NES + 50 Sp. / 1 GB + 50 Sp. / GG + 50 Sp. Ruf an! Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr. Nur ernste Angebote **

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe immer die allerneuesten Spiele. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga im Raum Stuttgart. Besitze einen 500. Thomas Blank, Charlottenstr. 30, 7015 Korntal.

Clubs

Computer Club 2000. Lust Mitglied zu werden? Kostenlose Informationen unter: COMPUTER CLUB 2000, Postfach 1244, 6780 Pirmasens. Tel: 06331/76039.

Computer Club 2000. Lust Mitglied zu werden? Kostenlose Informationen unter: COMPUTER CLUB 2000, Postfach 1244, 6780 Pirmasens. Tel: 06331/76039.

Super-Nintendo Club * Eigenes Magazin, Tipsheft, Börse, Videos von den neuesten Games, Tausch u. Verleih!!! Infos bei: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Mailbox ** Mailbox ** Mailbox Am Montag, Mittwoch und am Wochenende 24h online !!! Super On-Line Games !!! Loggt Euch also ein. 04742/8334 mit den besten Cosys.

Hi Gameboy-Freaks!!! Hier ist der erste Modul-Verleih-Club für den GB! Aufnahmeinfos 1,- DM bei: Matthias Kipp, Schillerstr. 7, W-2930 Varel-Obenstrohe

Super-Nintendo-Club * Ein Muss * Mit Clubmag - Tipheft - Videos von Spielen - Aufkleber - Poster - Börse - Tausch u. Verleih !!! Infos: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis.

Kontakte

Ich suche einen TAUSCHPARTNER für den AMIGA. Games und Demos, hab ich lieber als nur bunten Flieder. Auch 'n paar Sounds kann ich Euch rüberlassen, ja, ich weiß, das könnt Ihr nur gar nicht fassen... Doch ihr sollt mir 'nen Brief verpassen, anstatt Euch gehen zu lassen und die unschuldigen Rapper zu hassen ... DJ Master Mikey H., Postfach 112, A-5630 Bad Hofgastein, AUSTRIA.

Suche Mitspieler/Gruppe für Shadowrun im Raum München. Call: 089/757417 oder Fax: 089/754676. Thomas M. Weghofer, Tel: nur abends.

Bis zu 100 DM täglich!!! Info gegen frank. Rückumschlag von Hendrik Böttcher, Ürzellerstr. 14, W-6497 Steinau/ Ulmbach. Es lohnt sich!!!

Geschäftsverbindungen

Programmierer Clipper, sucht Partner mit Branchenkenntnissen für die Entwicklung und den Vertrieb von Programmen (z.B. Mediz. Labor, Buchhaltung). Tel: 743 4579 (Hamburg 95)

ACHTUNG

- *Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die* ***komplette Anschrift des Absenders*** *vermerkt ist.*
- *Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit* ***gewerblichem Charakter*** *behält sich der Verlag vor.*
- *Anzeigen mit* ***PLK-Nummer*** *werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.*
- *Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von* ***Raubkopien*** *verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.*
- *Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene* ***Glückspiele*** *hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.*
- *Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder die Weitergabe von* ***pornographischer Software*** *schließen läßt.*
- *Kleinanzeigen dürfen maximal* ***10 Zeilen à 32 Zeichen*** *inkl. Leerzeichen umfassen!*
- ***Schreiben Sie bitte deutlich.*** *Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.*

Gewerbliche Kleinanzeigen

BAVARIAN -
die absolute PD-Serie für den Amiga jetzt mit 460 Disketten. Gratiskataloge bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd, Tel. 0 96 06/71 71

02307/61532 (24h)
Super NES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master System, Lynx

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise
je 5,25" - 2,80 DM
je 3,50" - 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör
Disketten, Farbbänder, Programm Vollversion usw.

Preisliste anfordern bei
WSC-Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
W-4200 Oberhausen 1
Tel. 02 08/85 54 30
Fax. 02 08/85 58 13

KOPMANN Computer
Telefon: 05 81/4 35 19 Telefax: 05 81/4 43 27

Computerspiele		Amiga	PC
Dune II	DA	Mai '93	59,95
History Line	DV	74,95	84,95
Humans	DA	54,95	54,95
Lemmings 2	DA	59,95	79,95
Monkey Island 2	DV	79,95	79,95
Rome AD 92	DV	59,95	74,95
Ultima Underw. 2	DA	–	74,95
X-Wing	DV	–	89,95
Trolls	DA	49,95	49,95
Wing Commander	DV	79,95	–

KATALOG Amiga/PC je 3,50

Versandkosten:
Vorkasse DM 6, Ausland DM 25,–
Nachnahme DM 9,– + NN-Gebühr
ab DM 300,– versandkostenfrei

Postfach 1616 • 3110 Uelzen

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

Der wohl zur Zeit BESTE EISHOCKEY-MANAGER
! für alle AMIGAS !
Die Herausforderung für jeden Fan von Sportsimulatins-Programmen !
Mit allen üblichen Features und mehr :
- EDITOR zum ändern von Namen und Trikotfarben !
- Realistische Stadionatmosphäre !
- Original Teams aus den besten Ligen der Welt !

und . . . und . . . und . . .
Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAYONARA SOFTWARE
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498

-kostenloser Anzeigendruck-

Vielfalt heißt das Zauberwort für das Überleben des Rotkehlchens

Wollen Sie mehr wissen, fordern Sie die Broschüre zum "Vogel des Jahres 1992" an:
(DM 3 in Briefmarken beilegen)

Naturschutzbund Deutschland,
Am Michaelshof 8-10,
5300 Bonn 2

DBV Naturschutzbund Deutschland

Die Unterhaltungsprofis im
EMSLAND!
insider wissen was läuft

Musicbox *inside* **Computer**
COMPACT DISC DIGITAL AUDIO

4472 Haren (Ems), Alter Markt 8

CD's, Audio, Video, PC's
Spielkonsolen, Konsolenspiele, unglaublich viel Zubehör - und: eine Riesenauswahl Joysticks

täglich neue Spiele

Selbstverständlich auch Verleih und Versand

Telefon: 05932/5750

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES –
SEGA MEGA DRIVE – ATARI LYNX
GAME GEAR – CDTV – GAMEBOY
SUPER NINTENDO – CD-ROM

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma TOPSOFT GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 08

THUNDERWARE
ONE GENERATION AHEAD

SONDERANGEBOTE
FÜR ALLE GÄNGIGEN SYSTEME

Sofort kostenlose Infos anfordern!

Inh. Olaf Wolter
Am Buchenwald 12
5067 Kürten
Telefon 02268 / 3270
Telefax 02268 / 436

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

SEGA
GAME GEAR
JETZT BESTELLEN:

Batman Returns	nur DM	87,84
Sonic 2	nur DM	87,84
Lemmings	nur DM	87,84
Wimbeldon Tennis	nur DM	87,84
Crystal Warriors	nur DM	77,84
Shinobi	nur DM	77,84
Super Kick Off •	nur DM	87,84
Wonder Boy	nur DM	57,84
Psychic World	nur DM	57,84

Vesandkosten 8.- DM bei Nachnahme
Weitere Spiele und Zubehör finden Sie in unserem kostenlosen Katalog !

Medica
Kopmanshof 69, 3250 Hameln
☎ 0 51 51/4 32 66 Fax: 4 46 23

WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

Der wohl zur Zeit beste
EISHOCKEY – MANAGER
für ALLE AMIGAS !

Mit allen Features von Sport-Manager-Spielen und weit mehr:
- EDITOR zum ändern von Namen und Trikotfarben !
- Digitale Stadionatmosphäre !
- Original Teams aus NHL, Bundesliga, Moskau ... usw.
- Riesen Statistikteil

und ... und ... und ...

Zum Preis von NUR 59 DM
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAYONARA SOFTWARE
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Telefon 06187 / 26498

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

HANNOVER

COMPUTERSPIELE VERMIETUNG

COMPURENT
Goethestraße 34
3000 Hannover 1 (Zentrum)
✆ (0511)
18877

NES/GAMEBOY/GAME GEAR
AMIGA/PC/MEGA/MASTER
Haltestelle Linie 10 Cleevertor (Flohmarkt), ca. 50m Stadtauswärts.

STOP!
Inh. S. Müller & Partner

PREISE: ✔
SERVICE: ✔
AUSWAHL: ✔

Fordern Sie noch heute unsere Softwareliste an

FANTASY
Softwareversand
04221/82225
2870 Delmenhorst Haarlemer Str. 1

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

Brandheiß in Marzahn

Crazy-Games
Computerspiele

Verleih – Verkauf für IBM, Amiga, C64, NES, Sega Master, Sega Megadrive, Game-Boy

Geschäftszeiten
Mo. – Fr. 13.00 – 19.30,
Sa. 10.00 – 19.30

Pöhlbergstraße 18
O-Berlin 1140

Secondhand-Soft-World
SSW

"Ihr Amiga-Spezialist"

An- u. Verkauf von Hard- und Software
ca. 1200 gängige Titel auf Lager
Supersoftware zu Superpreisen
Preisliste gegen 1.- DM Rückporto
Wir freuen uns auf Ihren Anruf

W. Kraus & R. Geier GdbR
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 08458 / 2733

Btx : secondhand soft-world#

PC
GAMES
Shareware & PD

Wirtschafts-simulationen
ADVENTURE
Denkspiele
EROTIC
SPORT-Manager

INFO kostenlos. Oder bestellen Sie unser Einstiegspaket - 5 Disks mit Spitzenprogr. unserer Wahl - 20 DM (einzeln viel teurer !!!).

ProSys
Nachnahme: + DM 8
Vorkasse (bar/Scheck): + DM 4
5 1/4 oder 3 1/2 Zoll (angeben)

Tel. 05732/74401 (24 Std.) Fax 05732/74401
ProfiSystem, S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Programmierer

die ihre Programme in Zukunft auf CD-ROM herausbringen möchten, aufgepaßt!

Originalkompositionen für Ihr Spiel

+ ● High-End Computermusikstudio in CD-Qualität
+ ● GEMA-FREIE!!! Originalkompositionen
+ ● Programmieraufwand für Musiksequenzen entfällt
+ ● Digitaler Supersound ohne Beanspruchung der CPU
+ ● günstiger als Sie denken
+ ● Spielfilmartige Vertonung passend zur Spielsituation
+ ● Geräusche und Sprachverfremdung
+ ● Verschiedene Stilrichtungen (Jazz, Techno, Pop, Rock, Volksmusik u.s.w.)

DIGITAL studio

Studio für Computergestützte Nachvertonung z. Hd. A. Kühne
Knud-Rasmussen-Straße 76 · 2400 Lübeck 1
oder 23566 Lübeck · Telefon 0451/62 21 03
Hot-Line Montag - Freitag 16 - 18 Uhr
Demo-CD gegen DM 10,- telefonisch anfordern!!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

ATARI ST
Public Domain Software
Riesenauswahl
Katalog gratis

PD-Versand
A.P. Maassen
Am Lindenplatz 17
W-4040 Neuss

Sie suchen Software zum Superpreis?
Wir haben sie. PD-Software für den C64, C128 + CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei CVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

GOTCHA!
Das Freizeitspiel mit den Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING
Tel.: 0 41 01 / 51 25 82
Fax 0 41 01 / 51 29 88

P.S.: Unser Superangebot:
GOTCHA Starterpack 299,– DM

The Best for SUPER NES:

Action Replay Pro (dt)	139 DM
Terminator 2 (dt)	129 DM
Tiny Toon Adventures (dt)	129 DM

Weitere Top-Games auf Anfrage.

Tel.: 0 23 07/6 15 32 (24 h)

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR
... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE
Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95
Versandbestellung 24 Std.
Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!
Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

C-64
43-Spiele-Pack für 10,–
Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ...
Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '93 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!« Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33 / 12 75 –

NEWS SOFTWARE
Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Wir verleihen Spiele per Post!
Info's unter:
0 73 21/4 85 78
Nur 5,– pro Tag!
Für Amiga/PC

ATARI ST
Public Domain Soft
Riesenauswahl, Minipreise.
PD-Paket günstiger, als die Konkurrenz erlaubt!
KATALOG GRATIS.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim

Low Price Company NEU
"Ihre PC Profis"
An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter
Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf
Preisliste gratis (1DM Rückporto)
C. Glöckl & H. Schmidl GdbR
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08456 / 2199

Software-Center-Kiel
Traumpreise für Top-Spiele
Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog anfordern!
KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 – 55 56 03
Fax 04 31 – 55 56 04
auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

**** AMIGA ****
The best of PD
Infodisk GRATIS!
Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

CD ROM
Immer die neuesten Scheiben aus Europa und USA zu Superpreisen lieferbar.

Sofort kostenlose Preisliste A93 anfordern.

Datentechnik Noest
Pf. 5824 - 4400 Münster

Im Trockendock

Habt Ihr nicht schon mal von einem Segeltörn durch die Karibik geträumt? So mit einer schnittigen Yacht durch die Inselwelt kreuzen, das Boot voll mit schönen Frauen in knappen Badeanzügen und zupackenden Männern, die sich auf dem Sonnendeck treffen und Tag und Nacht aus Blechtassen koffeinfreien Kaffee trinken? Ja? Dann könnt Ihr jetzt schon mal im Trockenen üben – computersimuliert.

▲ PC-Navigator

▲ Welche Nase war's?

Vom Klasing-Verlag in Bielefeld gibt es jetzt die Lernsoftware rund ums Boot. Wir wollen Euch hier vier PC-Programme vorstellen, die ein wenig an Eurer Schwellenangst in Sachen Seefahrt knabbern sollen.

Theorie für die Prüfung

Bevor es ans Eingemachte geht, steht wie überall die Theorie. Um bei der Prüfung zum Segelschein nicht durchzufallen, gibt es **Segelschein BR**. In diesem Programm sind alle 656 Fragen aus dem Katalog zum Segelschein enthalten. Der Jungnautiker kann sich hier durch einzelne Themengebiete hangeln oder im Tutorial alle Fragen beantworten. Eine Erfolgsstatistik gehört ebenso dazu wie diverse Hilfestellungen. Die Themenpalette reicht von Nautik über Wetter und Recht bis hin zu Grundlagen der Yacht- und Schiffsbaukunde. Effektiver kann man wohl kaum lernen.

Bildschirmpraxis

Wer jetzt meint, er hat genug gebüffelt, darf sich jetzt schon mal in Sachen Praxis umorientieren. Dafür gibt es **Manöver**, ein Fahrbuch für Motor- und Segelboote. Ob es nun ans An-, Ablegen oder Ankern geht, die Software bietet für jede Situation die passende Übung. Auch das beliebte Mann-über-Bord darf aus-

▲ Segelschein BR

▲ Außenborder-Know-how

▲ Mit Wetterfax holt Ihr Euch den kleinen Meteorologen in den PC

Education

Fast wie beim guten alten Führerschein ...
◀

▶
Wer ein echter Seebär werden will, kommt ohne Physik und Geometrie nicht aus.

probiert werden. Bei diesem Programm gibt es auch einen Einführungsteil, der über Motortypen und Leinenkunde informiert. Wenn Ihr die Übungen alle beherrscht, seid Ihr auf jeden Fall ganz ordentlich für das echte Wasser gerüstet. Schließlich sind im Programm auch diverse Kommentare vom imaginären Lehrer eingebaut, der streckenweise ziemlich bissig auf die eigenen Fahrfehler reagiert. Wer nun gar nicht weiß, wie er eine Fahrübung angehen soll, der kann sich vorher in einer Musterdemo ansehen, wie alte Seebären das Problem lösen.

Der erste Törn

Richtig heftig zur Sache geht es dann mit **PC-Navigator**. Dann kann nämlich das erworbene Wissen "auf See" angewandt werden. Jetzt ist Navigation pur angesagt. Windberechnung, Strömungsversatz, Lichterführung, Positionsbestimmung, Logbuch, Wetter allgemein und, und, und... Ohne gewisse Vorkenntnisse wird es bei diesem Programm aber schon ein bißchen schwierig. Stinkige Landratten sollten sich erstmal ein bißchen in Sachen Navigation schlaumachen, bevor sie auf den ersten Törn gehen. Zum Lieferumfang gehört hier auch eine Übungsseekarte von den Kanalinseln. Der Erwerb von Stechzirkel und Dreiecken dürfte dabei wohl das Portemonnaie noch ein wenig schmaler machen.

Alle Wetter

Nicht nur interessant für die Seefahrt, sondern auch für den Hausgebrauch, dürfte **Wetterfax** 6.1 sein. Mit diesem Programm, einem Weltempfänger und dem dazugehörigen Modul kann man sich die Wetterkarten ins Haus holen und ausdrucken lassen. Endlich muß man nicht mehr auf die Wetterfrösche der Tagesschau warten, um zu wissen, ob die Radtour am Sonntag ins Wasser fällt oder nicht. Mit einem guten Drucker und einem VGA-Bildschirm hat man schnell seine eigene Wetterstation zusammen. Die mitgelieferte umfangreiche Literatur erklärt nicht nur Installation und Einstellmöglichkeiten, sondern bietet auch einen Überblick über Sender, Sendezeiten und Frequenzen. Das benötigte Modul ist im Lieferumfang enthalten.

▲ *Ah – das Azorenhoch?*

Technisches

Für PC-Navigator, Manöver und Segelschein BR reicht ein 286er Rechner mit CGA-Karte vollkommen aus. Bessere Rechner werden natürlich auch akzeptiert. Für Wetterfax wären auf jeden Fall eine VGA- oder SuperVGA-Karte angebracht, wobei der Monitor auch monochrom sein darf – die Sendungen kommen ohnehin nur zweifarbig an. Preislich bietet sich folgendes Bild: Segelschein BR kostet 69 Mark, Manöver schlägt mit 98 Mark zu Buche, der PC Navigator haut mit 399 Mark eine ordentliche Kerbe ins Ersparte, und Wetterfax bringt es gar auf 480 Mark, wobei bei letzterem noch ein Weltempfänger *(am besten mit digitaler Anzeige)* organisert werden muß. Kostenpunkt: 400 bis 2000 Mark. Die Ergänzungsprogramme Westliche Ostsee und Florida/Bahamas zu PC-Navigator kosten jeweils 98 Mark. Weitere Infos gibt es beim Klasing Verlag, Postfach 4809, 4800 Bielefeld 1, Telefon 0521/559-0, Fax: 0521/559113. ■

Marcus Höfer

Positiv/Negativ

Positiv Ordentliche Einführung in die Materie, kann auch zum bloßen Zeitvertreib oder zur Horizonterweiterung genutzt werden.

Negativ Bei PC-Navigator und Wetterfax schreckt der hohe Preis ab

Wölfe und andere Katastrophen

FLOP

WOLFEN

System: **Amiga** *(mind. 1 MB)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **59 DM**, Hersteller: **Oase**, Muster von: **Wolf Software & Design, 4428 Osterwick**.

Man sollte dem Namen des Herstellers alle Ehre machen und die Beteiligten an diesem Werk ganz einfach in die Wüste schicken. Denn was sich OASE mit WOLFEN geleistet hat, spottet fast jeder Beschreibung. Aber wenn es uns schon zum Test geschickt wird…

Wenngleich der Titel an den Kultfilm Wolfen erinnert, hat er mit selbigem nichts zu tun. Vielmehr geht es um einen 17jährigen Lausebengel, der in den Ferien zu seinen Großeltern aufs Land fährt. Dort am Bahnhof angekommen, trifft er zunächst einen Penner, den er beschimpft.

Der erste Abend verläuft noch harmonisch, doch dann, am folgenden Morgen, erfährt der Junge, daß der Tankstellenwärter in dem kleinen Dorf auf grausame Weise ermordet wurde. Durch ein geschicktes Ablenkungsmanöver gelingt es dem Knaben, aus dem Haus zu schlüpfen und das Tankstellengebäude näher zu untersuchen.

Oma ist natürlich nicht begeistert, daß sich ihr Enkel einfach so davongeschlichen hat, und so wird sie ihn am nächsten Tag eben zum Einkaufen schicken. Doch ein nächtliches Ereignis, bei dem auf dem Gutshof mehrere Schweine getötet werden, ist da viel wichtiger für ihn, zumal er einen Wolf heulen hört. Sei's drum, am nächsten Morgen wird zunächst der Stall untersucht, dann eingekauft. Natürlich wird der Einkaufszettel vergessen, und so muß eine Weile herumprobiert werden, was mitzunehmen ist. Spaßeshalber könnt Ihr dem Verkäufer den Vollmond zeigen, dann allerdings ist einer von drei Credits erstmal futsch, und Ihr könnt nochmal einkaufen.

Überspringen wir den Abend und kommen zum nächsten Tag. Da steht ein Ausflug in den Wald an, in dem der Junge eine alte Kapelle entdeckt. Nach ausführlichem Gespräch mit dem Pfarrer soll es wieder nach Hause gehen, doch das Unterholz ist tückisch. Der einzige, der ihn dort befreien könnte, ist der Landstreicher - doch da er diesen ja beschimpft hat, geht der achtlos vorbei, und das Spiel ist zu Ende.

Bis zu diesem Zeitpunkt sind bereits 51 Prozent des Adventures bewältigt, das wahlweise mit Maus- oder F-Tasten-Klick gesteuert wird. Die Reihenfolge ist Nachdenken, Agieren, Sehen, Nachdenken, Agieren, Sehen usw. Wenn Ihr mal einen Fehler macht, ist entweder die Aktion oder das Spiel zu Ende - also wird gespeichert und auf diese Weise relativ schnell das Adventure gelöst werden.

Niveauliche Tiefpunkte sind die Einfälle der Autoren: So kann der Junge z.B. an der Tür der Kapelle seine Notdurft verrichten *(überhaupt kommt in diesem Spiel ziemlich viel Sch… vor)*, sich zwischendurch mal erbrechen, oder er findet Pornohefte. Ach ja, er kann auch einen Stock schnitzen. Der Kommentar zu dieser Aktion: "Du hältst endlich mal wieder etwas Hartes in der Hand." Das Ganze soll witzig gemeint sein, aber sorry - für so platte Gags fehlt mir einfach der nötige Humor.

Die Grafiken sind wenig aussagekräftig und zudem auch nicht besonders aufregend. Die Begleitmusik ist schaurig-schön, nur leider bricht sie irgendwann unvermittelt ab, was aber mit dem Diskettenfehler zu tun haben könnte, den unsere Testversion offenbar aufwies, denn dicke Störstreifen flackerten rhythmisch über den Moni *(das erklärt auch den Zustand der Bilder)*. In die Bewertung flossen diese Mängel nicht ein.

Nun könnte ich natürlich hingehen und das Spiel nochmal von vorne beginnen, nett zu dem Landstreicher sein, den Pfarrer NICHT fragen, was er vom Zölibat hält, mich mit dem Wirt in der Kneipe rumprügeln oder den Michael Suck ärgern, indem ich ihm weismache, dies sei ein Klasse-Adventure, und ihn bitte, er möge es sich einmal zu Gemüte führen. Nur schade, daß ich nicht dabei bin, wenn er die traurige Wahrheit sieht…

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

Soul Man,

Bunt gemischt geht es diesmal in der Lernecke zu. Ein witziges Bilderprogramm für Schulanfänger wird von einem grünen Mini-Drachen präsentiert. Englisch könnt Ihr mit dem kleinen Alien Adi lernen. Ein Bibel-Quiz steht ebenfalls auf dem Programm, und Dr. Brain schließlich will Euer Gehirn mit Puzzles aus allen Sparten zum Kochen bringen. Na, denn man tau!

System: **PC,** *(mind. 286/10, Festplatte, VGA, unterst. Maus, SoundBlaster, Thunder Board, Pro Audio)*, geplant für:**–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Coktel Vision,** Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

ADI 2 ANGLAIS

Wer Englisch als zweite und Französisch als erste Fremdsprache hat, der dürfte sich über **ADI 2 ANGLAIS** freuen. Mit Adi, dem Maskottchen von Coktel Vision, reist Ihr quer durch die USA und macht dabei mit der englischen Grammatik engere Bekanntschaft.

Es ist zwar bestimmt nicht die Absicht der Programmierer gewesen, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen, was jedoch bei Adi Anglais herausgekommen ist, eignet sich auch durchaus für deutsche Schüler. Denn wer bereits eine Sprache gelernt hat, für den ist es relativ leicht, mit deren Hilfe in die Geheimnisse einer zweiten einzudringen. Die Unterschiede werden dadurch sehr viel deutlicher.

ADI 2 ANGLAIS besteht eigentlich aus zwei Programmen. Dem Grundprogramm ADI 2 und der beiliegenden Englisch-Software. ADI 2 ist eine geniale Sache. Ihr erhaltet damit eine Bedienoberfläche, die man quasi als Junior-Ausgabe von Windows bezeichnen könnte. Sie ist bunt, leicht zu bedienen und voller unterschiedlicher Elemente. Spielen, malen oder Musik machen könnt Ihr damit genauso wie ernsthaft lernen. Der kleine Alien Adi gibt Euch von der oberen linken Ecke aus gute Tips und zeigt Euch sehr deutlich, in was für einer Gemütsverfassung er gerade ist. Klickt ihm doch einfach mehrere Male auf die Nase - die Wirkung ist einfach umwerfend.

Was nun die Lernsoftware dazu angeht, so gibt es außer Englisch noch viele andere Module, die Ihr Euch nach und nach zulegen könnt. Alle Schulfächer werden behandelt, aufgeteilt in unterschiedliche Altersstufen. Zwar wird der französische Lehrplan zugrunde gelegt, der Inhalt der einzelnen Fächer überschneidet sich jedoch vielfach mit dem deutschen. Vom Vorschulalter bis zum Abitur kann Euch Adi über viele Klippen hinweghelfen.

In England ist bereits eine übersetzte Ausgabe der Adi-1-Programme auf dem Markt. Eine deutsche Ausgabe von ADI 2 ist zwar in Planung, wann und ob sie jemals erscheinen wird, steht leider noch in den Sternen. Dann jedoch kann dieser Englisch-Kurs und die Adi-Serie generell jedem Sprachschüler nur empfohlen werden. Bisher jedoch muß man zumindest Grundkenntnisse in Französisch haben - und eine MicroSoft-kompatible Maus, denn ohne die geht es nicht.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Positiv	lernen auf total neue und lockere Art
Negativ	Französisch als erste Fremdsprache ist Vorraussetzung
Lerneffekt	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

▼▲ ***Freunde fürs Leben***

System: **PC,** *(mind. 286/10, 640 KB, VGA, Festplatte, unterst. MCGA, AdLib, SoundBlaster, Epson-Drucker, 9- und 24-Nadel, monochrom und Farbe, Tintenstrahl- und Laserdrucker)*, geplant für: **Mac**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM,** Hersteller: **MECC,** 6160 Summit Drive North, Minneapolis, Minnesota, 55430-4003, USA, Muster von: **Hersteller**.

SNAPDRAGON

Für Vorschulkinder ist dieses Mal- und Aktionsprogramm am besten geeignet. Zwar sollte ein Erwachsener oder jemand, der ein bißchen Englisch kann, die Installation und die ersten Schritte überwachen, aber dann kann man die Lernanfänger mehr oder weniger sich selbst überlassen. Ein bißchen Hilfestellung sollte gerade jüngeren Kindern zwar immer gegeben werden, aber das hält sich bei SnapDragon sehr in Grenzen. Da es keine Bildschirmtexte gibt, ist die Sprachbarriere bei diesem Programm auch kein Hindernis.

Der kleine grüne Drache tummelt sich auf mehreren Screens und gibt sich so unterschiedlichen Aktivitäten wie Gar-

Snap und Alien

tenarbeit oder Spaziergängen hin, er schwimmt in der Badewanne oder unter Wasser, träumt und treibt sich im Weltraum herum. Mit einer Kamera-Funktion können Bilder von den vielen verschiedenen Animationen gemacht werden, die in einem eigenen Photo-Album später wieder angeschaut werden können. Daneben können Objekte in Kategorien eingeteilt, nach Farben, Größen, Formen oder Themen geordnet werden. Ein 'elektronisches' Malbuch fördert die Phantasie. Es gibt keine vorgegeben Regeln, man kann mit den immer wieder unterschiedlich erscheinenden Bildern tun, was man will.

Englsich ▶ lernen mit Adi

Bunt und abwechslungsreich geht es also im Leben des kleinen Drachen zu und gerade kleinere Kinder können eine Menge Spaß damit haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Positiv:	kein Erfolgszwang
Negativ:	nicht auf deutsch
Lerneffekt	7
Gesamtnote	11
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

▲ *Schutzengel immer dabei*

▲ *Der Kleine gegen den Großen*

System: **PC** *(mind. 286/8, 640 KB, EGA, unterst. VGA, Maus, SoundBlaster, AdLib)*, geplant für: **Mac**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Epyx/ Everbright Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Bible Builder

Euer Wissen über das berühmteste Buch der Welt will der Bible Builder testen. Es gilt, versteckte Bibelverse zu entdecken, Hinweise dazu aus Quizfragen zu entdecken, die Geschichten von Bibelhelden wie David und Goliath, Moses oder Noah hautnah mitzuerleben und vieles mehr.

Das Ganze ist mit hübschen Grafiken und Animationen versehen und auch nicht so ganz bierernst zu nehmen. Wenn sich zum Beispiel der kleine Engel gelangweilt seinen Heiligenschein kratzt, ihn zurecht rückt und mit den Beinen baumelt, hat man das Gefühl, daß auch die Herrschaften da oben durchaus menschlich sind. Sechs unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und vier Bibelversionen stehen zur Auswahl, und auch die Themenkreise sind umfassend und abwechslungsreich.

Ein sehr originelles Programm also, aber auch hier stellt sich wieder die berühmte Frage: Wird es jemals in Deutsch erscheinen? Die Antwort dazu steht in den Sternen. Geplant ist die Übersetzung wohl, nur der Zeitpunkt ist ungewiß. Heute oder morgen dürfte es aber auf keinen Fall sein, schenkt man dem Hersteller Glauben. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Positiv:	viele unterschiedliche Aspekte
Negativ:	bisher nur auf Englisch
Lerneffekt	7
Gesamtnote	11
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

PC-Spiele fast geschenkt!

Das beste Spiel wird langweilig, wenn man es durchgespielt hat. Dann muß ein neues her. Doch neue Spiele kosten Geld – teilweise echt viel Geld, und wer hat schon immer das nötige Kleingeld, um ständig neue Spiele zu kaufen?

▲ *Sieht zwar gut aus, ruckelt aber: Major Stryker von Apogee*

Es geht aber auch preiswerter. Jedenfalls dann, wenn man einfach mal ein Spiel für zwischendurch sucht oder nicht so hohe Ansprüche an das Spiel stellt. Die Rede ist von Shareware- oder Public Domain-Spielen, von denen es jede Menge gibt.

Für alle, die noch nicht wissen, was sich dahinter verbirgt, hier eine kurze Erklärung.

Shareware, Freeware, Public Domain

Shareware: Shareware ist Software, die nach dem Prinzip "Erst testen, dann kaufen" unter die Leute gebracht wird. Das heißt, man bekommt von einem Sharewarehändler, einem Bekannten oder über eine Mailbox eine *Testversion* des Programms, die man auch weitergeben darf. Gefällt einem das Programm, dann schickt man den verlangten Geldbetrag an den Autor und erhält dafür die *Vollversion*. Die darf allerdings nicht mehr weitergegeben werden!

Freeware: Freeware darf frei kopiert und benutzt werden. Zu bezahlen ist nichts. Nur verändern oder gar unter einem neuen Namen verkaufen darf man Freeware-Programme nicht.

Public Domain: Mit Public Domain kann man praktisch alles machen, was man will, da hier der Autor ausdrücklich auf das Copyright verzichtet. Auch Public Domain-Programme bekommt man praktisch umsonst.

So, jetzt, da (hoffentlich) jeder weiß, was Shareware usw. ist, geht es endlich los. Wir haben uns für Euch einige Programme aus populären Bereichen angesehen, bei denen es sich lohnt, sich zumindest die Shareware-Versionen zu besorgen.

Weltraumballerspiele

Seit vor vielen vielen Jahren die *Space Invaders* über den Screen geflimmert sind, hat sich auf dem Sektor der Weltraumballerspiele einiges getan. Wenn man nicht gerade ein zweites *XENON II Superblast* erwartet, dann gibt's auch etliche Shareware-Varianten, die durchaus 'ne Menge Spaß machen können.

Major Stryker

Von Apogee, der Firma, die durch ihre Commander Keen-Reihe bekannt geworden ist, stammt Major Stryker, ein Ballerspiel mit Zwei-Ebenen-Scrolling. Mit seinem Abfangjäger fliegt man über verschiedene Raumstationen und muß kräftig aufräumen. Die zu lösende Aufgabe besteht darin, Container, die auf der Oberfläche verankert sind und entführte Menschen enthalten, durch Rammen abzulösen. Ein Extrawaffensystem sorgt dafür, daß man sein Schiffchen im Laufe der Zeit immer besser ausrüsten kann.

Die Grafik hat leider nur EGA-Qualität, nutzt diese Karte aber ganz gut aus. Allerdings ruckelt das Ganze auch auf sehr schnellen Rechnern ziemlich stark. Sound wird auch geboten und zwar wahlweise über PC-Speaker, AdLib- oder SoundBlaster-Karte. Sogar einen richtigen Vorspann gibt es, der stark an die japanischen Konsolenspiele erinnert.

Wie bei Apogee-Spielen üblich, ist Major Stryker der erste Teil einer Trilogie, die man zusammen für 59 DM bekommen kann. Teil eins ist allerdings kostenlos.

Benötigter Rechner: AT mit EGA-Karte.

Galacta

Ganz im Stil der Klassiker *Phönix* und *Galaga* präsentiert sich Galacta. Wie in den berühmten Vorbildern bewegt sich des Spielers Raumjäger nur am unteren Bildrand hin und her, während aus allen Richtungen immer neue Angreiferwellen schießend über den Bildschirm rasen.

Auch bei Galacta kann man die Schußkraft seines Schiffes durch Extrawaffensymbole erhöhen. Verliert man aber ein Leben (man hat übrigens sieben davon), dann ist man auch sämtliche Extrawaffen los.

Galacta, Weltraumaction wie in der guten alten Zeit ▼

Die Grafik ist trotz 256 Farben bestenfalls Durchschnitt. Zwar sind die Sprites hübsch bunt gezeichnet, einen Hintergrund gibt es aber bis auf ein paar Sterne (ein paar bewegen sich sogar!) nicht. Für die passende Sounduntermalung sorgt – falls vorhanden – ein SoundBlaster.

Ebenso wie Major Stryker ist auch Galacta der erste Teil einer Trilogie. Der Preis für alle Teile beträgt ca. 40 Dollar, ist also ziemlich hoch, auch wenn man als Zugabe noch einen kleinen englischsprachigen Roman erhält.

Benötigter Rechner: AT mit VGA-Karte

Starfire

Bei Starfire sind es riesige Angriffsplattformen, die es zu vernichten gilt. Auf diesen Plattformen befinden sich Hindernisse und Geschütze in rauhen Mengen. Mit seinem Raumschiff kann man sich frei auf dem Screen bewegen, was aber mit einigen Problemen verbunden ist, da das Schiff nicht anhält, wenn man mit den Lenkbewegungen aufhört, sondern sich in der zuletzt eingeschlagenen Richtung weiterbewegt, bis es am Rand anstößt. Damit verursacht ausgerechnet die Steuerung die größten Schwierigkeiten beim Spiel, denn Starfire wäre auch mit einer normalen Steuerung schon schwierig genug.

Extrawaffen fehlen natürlich auch hier nicht. Schade nur, daß man all die schönen Ballermänner wieder verliert, wenn man mit dem Schiff "in die Botanik kracht" oder zu oft getroffen wird.

Mit den Hindernissen hat es übrigens eine besondere Bewandtnis: Zwar halten sie die eigenen Schüsse und auch den Raumjäger auf, die Gegner und deren Schüsse aber nicht! Starfire ist grafisch trotz VGA-Auflösung (320x200x256) nur durchschnittlich. Positiv ist aber, daß das Scrolling nicht ruckelt.

Musik gibt es nicht. Wer aber einen SoundBlaster besitzt, der bekommt digitalisierte Geräusche und Sprachausgaben zu hören – und das in wirklich hoher Qualität. Zum Preis von 25 australischen Dollar (da kommt das Spiel nämlich her), wird man Besitzer der Vollversion.

Benötigter Rechner: AT mit VGA-Karte und SoundBlaster.

Overkill

Der absolute Star unter den Ballerspielen heißt Overkill und stammt von Epic Megagames. Overkill ist ein echtes Vollblut-Shoot'em Up, das sich trotz EGA-Grafik durchaus mit kommerziellen Spielen messen kann. Und ist die Grafik von Overkill schon gut, dann ist der Sound noch besser! Zwar kommen die Spielgeräusche nur aus dem PC-Speaker, doch die AdLib-Musik ist wirklich klasse! Muß man unbedingt gehört haben!

Das Spiel ähnelt sehr stark den kommerziellen Programmen *R-Type* und *Nemesis* und wird auch genauso gespielt und gesteuert. Auch das Extrawaffensystem ist ähnlich aufgebaut. Durch den Abschuß bestimmter Feinde werden Bonussymbole freigesetzt, die man einsammeln muß. Extrawaffen kann man dann für den entsprechenden Gegenwert anwählen. Und was es da alles gibt, das kann sich sehen lassen: Doppel- und Diagonal-Schüsse, Bomben, Zielsuchraketen, Laser, Drohnen; eben alles, was man braucht, um feindlichen Aliens gründlich den Tag zu versauen.

So vielfältig wie die Waffen sind auch die Landschaften, durch die man fliegt. In Level 1 durchquert man z.B. durch eine Hitech-Zone, in Level 2 eine Biotech-Szenerie.

Das Spiel ist schnell, ruckfrei, gut zu steuern – und bereits auf einem kleinen 286er voll spielbar, sogar mit CGA-Karten läuft es einwandfrei. Die Vollversion, die sechs statt zwei Levels in der Shareversion bietet, ist für 30 Dollar zu haben.

Benötigter Rechner: AT, ab CGA-Karte (EGA-/VGA-Karte empfohlen)

◀ ***Starfire: viel Feind, viel Ehr'***

▼ ***Overkill kann sich mit kommerziellen Spielen messen.***

Galactix

Fantastische Grafiken und einen wirklich guten Sound bekommt man bei Galactix geboten. Auch bei diesem Spiel läßt sich das eigene Schiff nur am unteren Rand des Bildschirms hin und her bewegen, was am besten mit einer Maus zu bewerkstelligen ist. Die Gegner fliegen in wüsten Bahnen über den Bildschirm und ballern aus allen Rohren auf das Raumschiff des Spielers. Das Schiff ist zu Beginn nur sehr schwach mit einer Kanone, zehn Raketen und drei Smartbombs ausgerüstet, durch Bonuswaffen läßt sich das aber sehr schnell ändern. Man kann weitere Raketen und Smartbombs, Zusatzenergie (die wird durch gegnerische Treffer weniger) und Superwaffen erhalten. Anders als bei allen anderen Ballerspielen in diesem Artikel wandern die Bonussymbole aber nicht nach unten auf des Spielers Schiff zu, sondern verschwinden allmählich nach oben vom Screen. Für das Aufsammeln dieser Symbole haben sich die Autoren nämlich etwas Besonderes einfallen lassen. Das Schiff ist mit einer Greifklaue ausgestattet, die ausgefahren werden kann. In jedem fünften Level gilt es einen großen Gegner zu besiegen, der bei seinem Ende ein Superwaffensymbol zurückläßt. Mit drei von diesen Superwaffen ist das Schiff dann so gut ausgestattet, daß es nur noch so kracht.

Leider gibt es nicht allzuviel Abwechslung, da könnte mehr besser sein. Dafür hat das Spiel 100 Level, die immer schwieriger werden, und am Ende steht der obligatorische Endgegner, der wohl etliche Spieler vor fast unlösbare Probleme stellen wird. Er kann unheimlich einstecken und teilt auch unheimlich aus, so 15 bis 20 Smartbombs muß man ihm schon 'reinwürgen.

Sehr gut an Galactix ist der Vorspann, der wie ein Film abläuft, in guter Grafik dargestellt wird und über einen SoundBlaster sogar Sprache ausgibt.

Eine eigentliche Vollversion gibt es von Galactix nicht, der Autor bittet lediglich um eine Spende in Höhe von 15 Dollar, von der er einen Teil zur Rettung des Regenwaldes verwenden will.

Benötigter Rechner: 386er, VGA-Karte, SoundBlaster.

3D-Labyrinthe

Labyrinthe sind so alt wie die Menschheit, und schon die frühen Computerpioniere haben – nicht nur zum Zeitvertreib – Labyrinth-Programme geschrieben. Heute redet alle Welt von Virtual Reality, und da müssen die Labyrinthe schon dreidimensional sein.

Megatron

Bei Megatron wird der Spieler zum Piloten eines Battlemechs. In einem Labyrinth muß dann ein Gegner gefunden und eliminiert werden. Nun kann man sich natürlich fragen, was riesige Kampfmaschinen in einem Labyrinth zu suchen haben, aber was soll's. Jedenfalls rennt man mit seinem Mech durch die Gänge und sucht den Gegner. Dabei behilflich ist ein Radarschirm, auf dem der Gegner (allerdings nur sporadisch) zu sehen ist. Ist der Feind dann gefunden, beginnt ein wüstes Aufeinandereinschießen, das nur durch die Niederlage oder die vorläufige Flucht eines der Kontrahenten beendet wird.

Gesteuert wird über Buttons, die mit der Maus auzuklicken sind, was eine flüssige Bewegung nicht zuläßt. Vor allem kann man nicht schießen, während der Mech bewegt wird. Das liegt aber nicht etwa an mangelnden Fähigkeiten des Programmierers, sondern an der Tatsache, daß das Spiel für zwei Personen gedacht ist, die an zwei Rechnern sitzen, welche über Modem oder Nullmodem miteinander verbunden sind.

Eine Besonderheit ist die Grafik. Zwar sind die Gänge nur recht einfach gehalten, und ein Realtime-Zooming gibt es auch nicht, dafür sind die Mechs aber Raytracing-Bilder und sehen somit recht gut aus. Leider werden sie nur gezoomt und gedreht, beweglich sind sie nicht. Trotz aller Einschränkungen ist Megatron ein empfehlenswertes Spiel für alle, die über Modem mit einem Kumpel spielen wollen. Die Vollversion kostet übrigens 35 Dollar und unterstützt auch den SoundBlaster.

Empfohlener Rechner: 386DX, VGA-Karte, Maus, Modem empfohlen.

Catacomb Abyss

Catacomb Abyss ist ein "richtiges" 3D-Spiel, also mit Echtzeit-Bewegungen durch Texture-Mapping – aber leider nur in EGA-Grafik, was aber kaum auffällt. Später hat man dann sowieso viel zuviel um die Ohren, um das noch zu bemerken. Aber schön der Reihe nach.

Catacomb Abyss ist eine Mischung aus Action- und Rollenspiel. Der Held dringt in die Katakomben ein, um einem Oberfiesling den

▼ *Zombie-Jagd im Labyrinth*

Garaus zu machen. Verteidigen kann er sich mittels magischer Feuerbälle, die er aus den Fingern seiner rechten Hand abfeuern kann. Und Verteidigung ist auch bitter nötig, denn in den Katakomben stößt man ständig auf irgendwelche Monster wie Zombies, Fledermäuse, Skelette, Orks usw., alles schön gezeichnet und animiert. Ab und zu lassen sich dann noch Schriftrollen, magische Zaubertränke, Schatztruhen und Schlüssel finden. Die Schlüssel sind nötig, um in einen anderen Bereich des Labyrinths wechseln zu können. In jedem Bereich sehen die Wände anders aus, und es gibt neue Monster, die von Mal zu Mal schwieriger zu erledigen sind. Gesteuert wird wahlweise mit Maus, Tastatur oder Joystick, ganz nach Belieben.

So gut wie das Spiel ist – beim Sound wurde eindeutig gespart! Man hört nur ein paar Geräusche, sonst nichts, keine Hintergrundmusik, keine Titelmelodie.

Auch Catacomb Abyss ist ein dreiteiliges Spiel. Alle Teile zusammen erhält man für 59 DM – ich finde, eine lohnenswerte Ausgabe. Benötigter Rechner: 386er, EGA-Karte, 588 KB freies RAM.

▲ *Ken's Labyrinth: Echtzeit-3D-Grafik mit 256 Fraben*

Ken's Labyrinth

Auch Ken's Labyrinth ist ein 3D-Action-Adventure, das in einem Labyrinth spielt. Hier allerdings mit VGA-Grafik und einer Darstellungstechnik, die sogar Schattenwürfe ermöglicht. Trotzdem ist meiner Meinung nach die Grafik hier nicht so gut wie bei Catacomb Abyss.

Bewegungen im Labyrinth erfolgen auch bei Ken's Labyrinth in Echtzeit, wobei sehr viele Bewegungsmöglichkeiten vorhanden sind – es ist sogar möglich, seitlich an einer Wand entlangzuschleichen.

Die Handlung ist nicht im Fantasy-, sondern im Science Fiction-Bereich angesiedelt. Als Vertreter der Menschheit kämpft man um deren Fortbestand.

Gegner gibt es natürlich auch, nur sind es hier keine Zombies und Skelette, sondern Wesen, die schon etwas nach Mensch aussehen. Allerdings sind die Figuren nicht allzugut gezeichnet, und auch die Steuerung ist nicht sehr exakt, was den guten ersten Eindruck ein wenig trübt. Dazu kommt noch, daß auch dieses Spiel sehr sparsam mit dem Sound umgeht. Immerhin gibt es an einigen Stellen sogar eine Sprachausgabe.

Ungewöhnlich ist die Preisgestaltung. Auch von Ken's Labyrinth gibt es zwei weitere Teile, die für jeweils 15 Dollar angeboten werden. Wem die Grafiken nicht gefallen oder wer ein eigenes Labyrinth zusammenstellen will, der kann für 35 Dollar ein Development Kit beziehen, mit dessen Hilfe man praktisch ein ganz neues Spiel herstellen kann.

Benötigter Rechner: 386DX, VGA-Karte

Adventures

In eine andere Haut schlüpfen, Abenteuer erleben, Dinge tun, die man sonst nicht tut – wer hat nicht schon mal davon geträumt? Mit einem Adventure kann dieser Traum in Erfüllung gehen. Stellt man nicht so hohe Ansprüche an Grafik und Sound, sondern ist man mehr an einer guten Story mit dichter Atmosphäre interessiert, dann kommt man für wenig Geld an einige sehr gute Abenteuerspiele.

Mission Supernova

Stellen Sie sich vor, Sie heißen Horst Hummel und sind Schiffskoch an Bord des ersten interstellaren Forschungsraumschiffes auf einer sechzehnjährigen Reise. Kurz nach dem Start fällt das Triebwerk aus, und die Mannschaft verläßt das Schiff – bis auf Sie, denn Sie hat man glatt vergessen!

Das ist die Einleitung zum deutschsprachigen Grafikadventure Mission Supernova. Das voll mausgesteuerte Spiel kann zwar grafisch nicht mit Produkten wie Space Quest mithalten, doch Steuerung, Story und Spielbarkeit bewegen sich auf sehr hohem Niveau. Die gesamte Handlung ist von jeder Menge Humor durchzogen, bei dem deutliche Anleihen bei Douglas Adams Buchtrilogie "Per Anhalter durch die Galaxis" erkennbar sind.

▲ *Mit Mission Supernova kann man die haarsträubenden Abenteuer des Schiffskochs Horst Hummer miterleben*

Bis zu dem Punkt, an dem der Spieler ins Geschehen eingreift, wird die Story in einer Filmsequenz erzählt. Danach gibt es zu jedem Raum auch eine eigene Grafik, die sich je nach Handlung ändern kann (durch das Ablegen und Aufnehmen von Gegenständen, das Öffnen oder Schließen von Türen usw.) und manchmal auch animiert ist.

Wie bereits gesagt, ist die Grafik nicht mit der kommerzieller Adventures vergleichbar, aber für ein Programm, das von reinen Privatleuten in ihrer Freizeit geschrieben wurde, ist sie gut. Ähnliches gilt für den Sound, der aus digitalisierten Geräuschen besteht und auch ohne Sound-Blaster klar zu hören ist. Das Adventure ist komplex und wohl nur von sehr geübten Spielern schnell zu bewältigen.

Mission Supernova ist ein zweiteiliges Spiel. Teil eins ist frei kopierbar. Für 25 DM erhält man von den Autoren den zweiten Teil, der dem ersten in nichts nachsteht.

Benötigter Rechner: AT mit VGA-Karte.

Myth Master

Auch Myth Master ist ein Grafikadventure. Hier sieht man den Protagonisten allerdings leibhaftig durch die (Spiel-)Welt laufen. Leider aber nur in einer ziemlich mäßigen EGA-Grafik und in sehr niedrigem Tempo. Ansonsten ähnelt das Spiel den Sierra-Produkten, das heißt, die Steuerung erfolgt mittels der Cursor-Tasten und durch Texteingaben. Aber auch bei den Texteingaben gibt es Negatives zu berichten: Der englische Parser versteht nicht sehr viele Worte. Das bisher Gesagte läßt vielleicht vermuten, daß Myth Master ein eher schlechtes Spiel ist. Wenn man das auf Grafik, Sound und Programmiertechnik bezieht, dann stimmt das auch. Die Story und die Komplexität sind es, die es trotzdem zu einem empfehlenswerten Spiel machen. Deshalb werde ich jetzt auch nichts über die Handlung verraten. Nur soviel: Die Story läßt erahnen, daß zur Lektüre der Autorin romantische und gefühlvolle Fantasy-Bücher gehören müssen. Wie komplex das Spiel ist, bemerkt man auch am Speicherplatzbedarf. Zweieinhalb Megabyte werden trotz der niedrig auflösenden EGA-Grafik belegt. Dieser Platz wird benötigt, obwohl das Spiel bis auf ein paar Piepser keinen Mucks von sich gibt und Soundkarten auch nicht unterstützt.

Wer über die mäßige Grafik und das niedrige Tempo hinwegsehen kann, bekommt mit Myth Master ein von der Handlung her ausgezeichnetes Adventure. Die Vollversion kostet übrigens 28 Dollar.

Benötigter Rechner: AT, EGA-Karte

▲ *Words of Jesus, das Spiel um Engel und Bibelzitate*

Was gibt's sonst noch?

Die genannten Spiele stellen nur einen kleinen Querschnitt dar. Es gibt noch viel mehr gute Spiele – auch aus ganz anderen Bereichen. So z.B. **1939, Sea Quest, Hostile Takeover** oder **Capture the Flag**, vier sehr gute Strategie-Spiele. Oder **Ancients 1, Death Watch**, ein äußerst farbenfrohes Rollenspiel. Dann sind da mit **Geometrix** und **Beyond** noch zwei sehr gut Columns-Varianten und mit **Zentris, Notrus** und **Metris** ein paar sehr schöne Tetris-Versionen zu haben.

Erwähnenswert sind auch einige Brettspiel-Umsetzungen. Dazu gehören unter anderem auch **MahJongg VGA, Chinese Checkers, Combine** und **Hathor**. Auch Breakout-Varianten gibt es, oder Kartenspiele, Jump'n'Run-Games (unter anderem **Commander Keen** oder **Cosmo** aber auch **Jill of the Jungle** oder **Electro Body**), mit **Words of Jesus** sogar ein Spiel mit religiösem Hintergrund und vieles mehr – Nachfragen lohnt sich auf jeden Fall. ■

Ottfried Schmidt

Bezugsquellen

Die genannten Programme können unter anderem über folgende Adressen bezogen werden.

- CDV-Software, Postfach 2749, 7500 Karlsruhe 1
- Egeling Computer, Werderstr. 41, 7500 Karlsruhe 1
- MAD DATA Henseler, Postfach 102818, 4000 Düsseldorf
- Reimund Lube, Freiheitsstr. 25, 5800 Hagen 5
- High Density, Sodingenstr. 2, 5900 Siegen
- Zillesoft, Neuer Wall 2-4, 4130 Moers
- PD-Profi Zöttlein, Kühnhausen 43, 8897 Pöttmes
- Knobis PD-Shop, Weserstr. 19, 6082 Mörf.-Walldorf
- PD-Service Lage, Postfach 1743, 4937 Lage/Lippe
- SMM, Hermann-Löns-Str. 12, 6501 Budenheim

◀ *1934 ist ein Strategiespiel mit Weltkrieg II-Hintergrund*

Der Held ▶ *in Electro Body: eine Mischung aus Robocop und Schwarzenegger*

Mega Mutation: Amstrad Mega PC

Obwohl PCs jahrelang als reine Arbeitsmaschinen verschrien waren, mausern sich die grauen Kisten in letzter Zeit doch auch im Spielebereich immer mehr. Um die tollen Games mit all ihren Vorzügen so richtig auskosten zu können, muß man allerdings auch ganz gut in die Tasche greifen.

Alternativ dazu gibt es jedoch jene praktischen Spielkonsolen, die zum Preis einer Mittelklasse-Soundkarte tolle Grafik, extreme Geschwindigkeit und Stereomucke über den heimischen Fernseher liefern. Das man mit so einer Kiste seine CDs verwalten oder die Lohnsteuer ausrechnen kann, ist wiederum nicht möglich. Außerdem gibt es für den DOS-PC auch einige feine Spiele, die man auf Konsolen vergeblich sucht. Um die Entscheidungsfindung für das eine oder andere System ein wenig zu erleichtern, hat sich Amstrad etwas Schickes einfallen lassen. In Kooperation mit Sega wurden die praktische Vorzüge eines Mega Drives mit denen eines PCs gekreuzt. Das durchaus gelungene Ergebnis dieser Veredelungsversuche ist der Mega PC.

Äußerlich unterscheidet sich der Mega PC nicht von einem der herkömmlichen Mini-Home-PCs im Pizzaschachtelgehäuse, in denen der Platz immer dann knapp wird, wenn man beispielsweise eine Megasoundkarte mit 2x200 Watt Ausgangsleistung einbauen will. Beim näheren Hinsehen findet man an der Frontseite jedoch noch eine Plastikblende, die sich verschieben läßt und den Blick auf einen Mega Drive-Slot und zwei Joystickports freigibt. Dabei wird durch den Plastikdeckel ein Schalter betätigt, der zwischen PC und Mega Drive umschaltet.

Das heißt, der PC muß nicht ausgeschaltet werden; nach dem Umschalten in den Mega-Modus rechnet der PC brav weiter, verzichtet dabei jedoch auf die Bildschirmausgabe. Diese kann in der Zwischenzeit von einem Mega Drive-Game übernommen werden. Es reicht aus, die entsprechende Cartridge in den nun sichtbaren Slot zu schieben und das Joypad einzustöpseln.

Soll zum PC-Betrieb zurückgekehrt werden, dann werden Modul und Joypad wieder entfernt, das Schiebetürchen wird betätigt, und die Arbeit kann wieder aufgenommen werden. Statt des Plastikdeckels hätte es allerdings auch ein einfacher Schalter getan, was die Lebensdauer der Slotkontakte beträchtlich verlängern könnte. Der etwas labilen Plastikblende scheint – im Gegensatz zu dem ansonsten recht ordentlich ausgeführten Metallgehäuse – ohnehin nur ein recht kurzes Dasein vorherbestimmt zu sein.

Ansonsten gehören zum Lieferumfang noch ein VGA-Monitor mit eingebauten Stereo-Lautsprechern, eine etwas zierlich geratene Plastik-Tastatur im MFII-Design, ein Analogjoystick, eine Zweitasten-Maus sowie ein Gamepad für das Mega Drive.

Doppelt gemoppelt: Der Mega ▼PC

Plug'n'Play

Der Konsolenteil des Mega PC befindet sich auf einer Steckkarte und beherbergt neben dem kompletten Mega Drive auch noch einen Gameport, an den sich der mitgelieferte Analogjoystick anschließen läßt. Die Steckkarte ist mit einem Flachbandkabel an den Feature Connector der VGA-Karte angeschlossen.

Anders als bei der Konsolenversion des Mega Drive, können die Module bei der PC-Variante während des Betriebs umgesteckt werden, ohne nachhaltige Schäden zu verursachen. Aufgrund dieser sinnvollen Lösung gibt es auch keine mechanischen Probleme bei der Installation von außereuropäischen Modulen. Außerdem ist der vordere Slot zur Aufnahme eines Mega CD-Anschlusses vorgesehen. Ob das Sega CD-ROM allerdings auch vom PC mitbenutzt werden kann, wußte bei Amstrad noch niemand so richtig zu sagen. Auf jeden Fall wird dann eine Demontage des Plastikschiebers unumgänglich.

Die Module stecken während des Betriebs waagerecht in der Slotkarte und ragen gefährlich wackelig aus dem PC-Gehäuse heraus. Durch die Verwendung eines vernünftigen VGA-Monitors wird die ohnehin schon sehenswerte Grafik des Mega Drive noch erheblich aufgewertet. Der Weichzeichner- und Flimmereffekt, den ein Fernsehgerät bauartbedingt mit sich bringt, entfällt vollkommen. Die Grafiken sind randscharf und klar..

Während das Mega Drive durch die Anbindung an professionelles Equipment eine echte Verbesserung erfährt, hinkt der eigentliche PC ein wenig hinter heutigen Hardwareanforderungen her. Zunächst einmal ist das vollintegrierte Konzept mit VGA-Karte und Schnittstellen on board zu bemängeln. Eine Grafikkarte mit lediglich 512 KB Speicher ist generell überholt und sollte wenigstens ohne weiteres austauschbar sein. Statt dessen läßt sich die im Motherboard des Mega PC fest integrierte VGA-Karte beim Neueinbau einer anderen Karte nur per Jumper abmelden und verbleibt im Rechner, was unter Umständen Schwierigkeiten mit sich bringt. Auch die Grundspeicherausrüstung von 1 MB dürfte mit vielen Anwendungsprogrammen voll überlastet sein.

Die Festplatte mit 40 MB Speicherkapazität reicht ebenfalls gerade für das Nötigste. Windows und Wing Commander passen gerade noch drauf, sind jedoch mit einer SX-Rechenleistung von 25 MHz praktisch kaum anwendbar. Wenigstens ist die Harddisk eine Standard-AT-Bus-Platte (3,5 Zoll) und kann problemlos aufgerüstet werden.

Fazit

Sicherlich eine feine Sache für Eltern, die ihrem Sprößling mit gutem Gewissen einen Computer mit Lerneffekt schenken wollen, ohne das Sohn oder Tochter mit neiderfüllten Blicken die Amigas iher Klassenkameraden bestaunen müssen. Schwierigkeiten stehen allerdings ins Haus, wenn der Rechner modernen Leistungsanforderungen entsprechend erweitert werden soll. Der Preis liegt mit knapp 2000,- DM durchaus im Rahmen der Einzelanschaffung beider Geräte und ermöglicht immerhin, daß der Fernseher bei wichtigen Sendungen nicht gerade von Mario und Genossen blockiert wird. ■

tom

"Unterseehändler" bei der ASM

V disch gekleidete drängeln sich nd im vollgeTestraum der Eschweger ASM-Redaktion. Mittendrin der Chefred – er erlebt einen der seltenen Momente, in denen er sich wünscht, etwas kleiner und sehr viel schlanker zu sein. Auf dem Schirm des Test-Amiga gibt ein etwas behäbiger Cyborg "volle Granate" und verarbeitet Legionen von Abwehr-Robotern zu kleinen dampfenden Brandflecken. Dazu erklingt fetzige Synthi-Musik. 'Cyberzerk' kämpft sich durch.

Dieses neue Amiga-Shoot'em Up, das sich gut für den schnellen Aggressionsabbau nach Feierabend eignet, ist wie 'Subtrade' Felix Ungers Entwicklergeist entsprungen. Nein, mit dem sympathischen Hektiker aus der "Männerwirtschaft" ist er nicht verwandt. Dafür hat er aber ein gutes Gedächtnis – und mit diesem holte er die unschlagbare Spielidee des Klassikers 'M.U.L.E.' aus der Versenkung. Die Grafikkünstler Niels Kokkelink und Rainer Michael taten das ihre dazu. Die Musik lieferte Jörg Schwiezer, seines Zeichens Geschäftsführer von Century und Musiker. (Auf sein Konto geht unter anderem der Sound der 'Mutant Flies from Outer Space' auf dem Amiga.) Herausgekommen ist ein Hit (siehe unten). 'Subtrade' wird wie auch 'Cyberzerk' von Boeder Software vertrieben – die Spielesektion des Disketten-Riesen baut sich damit ihren Einstieg in den Markt der kommerziellen Software, nachdem zunächst nur Public-Domain-Programme vertrieben wurden. Man hat noch einiges vor: Neben den 'Bit Star Games', die für jeweils unter zehn Mark den Besitzer wechseln, will man eine 29,95-DM-Schiene mit Spielen aufziehen, die von einheimischen Freizeitprogrammierern erdacht und dann von den Profis des Hauses weiterentwickelt werden. Als Krönung kommen dann die "Vollpreisspiele" dazu, zu denen auch 'Subtrade' gehört. Man darf also gespannt sein: Vielleicht haben wir demnächst wieder mal einen Hitstern für deutsche Spiele unter dem Boeder-Label. ■

sz

▲ *Gemeinsam will man zeigen, daß Software aus deutschen Landen sich nicht hinter der britischen oder US-Konkurrenz zu verstecken braucht: (von links nach rechts) Felix Unger und Jörg Schwiezer von Century Software, Ralph Lämmche und Martin Pittelkow von Boeder*

▲ *Hemmungslos darf bei 'Cyberzerk' geballert werden*

„Century hat die Ideen, der Medien-Riese versteht was vom Vertrieb"

Meerwertsteuer

SUBTRADE

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Century Software**, Muster von: **Boeder** (Exklusiv-Vertrieb)

▲ *Claims werden abgesteckt*

◄ *Eine Auktion – hier heißt das Motto 'Kleine Gemeinheiten erhalten die Feindschaft'...*

Was passiert, wenn jemand eine Diskette mit dem Strategie-Klassiker 'M.U.L.E.' im Meer versenkt und rund zehn Jahre wartet? Dann steigt unter digitalisiertem Blubbern ein Unterwasserspiel namens 'Subtrade' heraus und kassiert prompt einen ASM-Hitstern...

Atmosphärisch dichter (und nur ein ganz bißchen quietschiger) vierstimmiger Synthi-Sound schwingt sich zu bombastischem Jubel auf, während der Titel "SUBTRADE – RETURN TO IRATA" auf dem Amiga-Schirm erscheint. Und schon in der ersten Spielrunde ist alles klar. Wer 'M.U.L.E.' noch kennt (siehe Oldie-Ecke dieser Ausgabe), dem brauchen wir jetzt gar nicht mehr viel zu erzählen. 'Subtrade' ist so etwas wie eine grafisch neugestaltete Wiedergeburt des Klassikers, der seinerzeit von Electronic Arts auf dem 8-Bit-Atari (daher auch der Name des Planeten "Irata") entwickelt wurde.

Die Spielhandlung wurde sozusagen komplett unter Wasser verlegt. Vier Siedler erleiden auf dem Wasserplaneten Irata Raumschiffbruch. Innerhalb von zwölf Spielrunden geht es nun darum, einen abgesteckten Bereich des Meeresbodens urbar zu machen und möglichst gewinnbringend zu nutzen. Dabei besteht das Hauptziel darin, alle Mitspieler nach Herzenslust zu übervorteilen und über den Tisch zu ziehen. Speziell bei den in Echtzeit-Hektik stattfindenden Auktions-Wettläufen kommt Spannung auf.

Wie das klassische Vorbild läßt sich auch 'Subtrade' mit bis zu vier Spielern zelebrieren. Das geht mit Hilfe eines Vier-Joystick-Adapters, den man ebenfalls bei **Boeder** bekommt. Bei Mangel an menschlichen Gegnern, kann man auch gegen computergesteuerte Kontrahenten antreten. Die Spielfiguren wirken zwar verglichen mit den abgedrehten Hoppel-Aliens von 'M.U.L.E.' etwas langweilig. Dafür gibt es aber auch durchaus ulkige Elemente: wenn das Spiel etwa meldet, ein Terminator sei unerwartet aufgetaucht und habe den Spieler um ein paar Handelsgüter erleichtert. Auch der Spielphasen-Monitor erlaubt sich Merkwürdigkeiten: Da erscheinen plötzlich als "Bildstörung" das höchst irdische MTV-Logo oder ein Nachrichtensprecher. Ach ja – und wer den Fisch Wanda fängt, bekommt eine Prämie. 'Subtrade' hat zwar nicht ganz den Charme des alten "Originals" – aber was übrigbleibt, ist immer noch ein Hit. Grafik und Sound sind auf dem Stand der heutigen Zeit. Unterm Strich: eine feine Sache. ■

sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

HIT

»GUT«

Computer World

Mit Spaß dabei

Bereits seit 1987 finden alljährlich in Freiburg/Breisgau sogenannte Computercamps statt. Rund 1200 Kinder und Jugendliche im Alter von zehn bis 18 Jahren haben seitdem schon in den Sommerferien die Vorzüge dieses von der Firma Computer World angebotenen Programms kennengelernt. Jedem Teilnehmer wird ein eigener Computer gestellt, und so wird hier in über 20 Computerkursen spielend das Programmieren in BASIC, Pascal, Assembler und C gelernt. Basis ist MS-DOS.
Zum anderen steht aber auch ein großes Freizeitprogramm an, u.a. mit einem Besuch des Europaparks oder ein American-Sports-Kurs und vielem mehr. Pädagogisch erfahrene Betreuer/innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangeot.Die Unterbringung erfolgt in jugendgerechten Häusern am Stadtrand von Freiburg in Mehrbettzimmern mit Vollpension. Die Termine für die Camps 1993 sind (jeweils eine Woche Dauer) am 10., 17., 24. und 31. Juli sowie am 7. und 14. August.Fünf ASM-Leser können einen dieser Campaufenthalte im Wert von 830 DM gewinnen (die Anreisekosten sind nicht im Gewinn enthalten). Schreibt uns Euren Wunschtermin und - ganz wichtig - Euer Alter (maximal 18 Jahre) und die Telefonnummer, damit wir Euch rechtzeitig benachrichtigen können.
Schickt eine Postkarte an:

ASM
Kennwort: Computercamp
Postfach 870
3440 Eschwege

HALT! Eine Frage müßt Ihr noch beantworten: Nennt uns eine typisch amerikanische Sportart.

Der Einsendeschluß ist der 30. April 1993 (Datum des Poststempels), der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Weitere Informationen zu den Computercamps gibt es bei: Computer World, EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH, Lexerstr. 6, 7800 Freiburg. Telefon: 0761/89 28 69.

Im Westen

Wer den Namen Las Vegas hört, denkt in erster Linie an Spielcasinos, das große Geld und große Pleiten. Weniger bekannt ist, daß in Las Vegas auch die WESTWOOD STUDIOS beheimatet sind, die zwar noch nicht das große Geld gemacht haben, deren Programme aber alles andere als Pleiten sind. Neugierig wie immer, hat ASM es sich nicht nehmen lassen, den Machern des Hit-Adventures KYRANDIA einen Besuch abzustatten.

▲ *Westwood fischt nicht im Trüben*

Das Programm *Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia* schien irgendwie über Nacht auf dem Nichts aufgetaucht zu sein, genau wie die Company, die sich damit einen Bestseller sicherte. Aber stimmte das überhaupt? Waren **Westwood Studios** wirklich die absoluten Newcomer? Die Antwort lautet Nein.

Alte Bekannte

Die Westwood Studios tummeln sich schon eine ganze Weile in der Programmier-Szene. Rollenspieler zum Beispiel bekommen leuchtende Augen, wenn sie an Games wie *Eye of the Beholder 1 und 2* denken. *BattleTech, Questron* und *Summer Games* sind weitere Titel, die Computergeschichte geschrieben haben. Es wurde jedoch nie so richtig registriert, WER die Köpfe hinter diesen Hits waren. Nur die Namen der Firmen, durch die diese Spiele produziert und vertrieben wurden, leuchteten am Softwarehimmel: *Electronic Arts, Epyx, Disney, SSI...*

Neue Wege

'Wieso eigentlich?', fragte man sich bei Westwood, zog die Konsequenzen und beschloß, unter eigenem Label zu produzieren. Lediglich die Distribution sollte von einer darauf spezialisierten Firma übernommen werden. 'Wenn schon, dann richtig', ist offensichtlich das Motto der Westwoodler, und so suchten sie sich *Virgin Games* als exklusiven Vertriebspartner aus. Die Rechnung ging auf. Kyrandia wurde zum Superseller, und der Name Westwood war auf einmal in aller Munde.

▼ *Zauberei in Kyrandia*

Mit dem Ruhm ging viel neue Arbeit einher, die Zahl der Mitarbeiter mußte aufgestockt werden. Klar, daß die alten Büros dann zu klein wurden. Die Westwood Studios zogen deshalb vor kurzem in neue, etwas großzügigere Räume um, die ganz am Rande von Las Vegas schon fast in der Wüste liegen. Dort werkeln die inzwischen 50 Programmierer, Grafiker, Storyschreiber, Musiker und sonstige Spezialisten, die für die Entwicklung eines Games nötig sind, bereits eifrigst an neuen Projekten. Louis Castle, Chef der kreativen Entwicklungsabteilung, zeigte uns, was bei Westwood noch fest unterm Deckel verborgen kocht.

viel Neues

Kyrandia Teil 2

◄ *Auch der zweite Teil von Kyrandia besticht durch tolle*
▼ *Grafik und dichte Atmosphäre*

Kyrandia-mäßig bunte Bilder lachten uns auf den Monitoren der Grafiker entgegen, als wir nach langem Bohren einen ersten Blick auf das Game werfen durften. Auch die Musiker sind schon wild an der Arbeit. Und man mag es kaum glauben: Den ersten Eindrücken nach werden sowohl Grafik als auch Sound gegenüber dem ersten Teil noch einmal kräftig zulegen.

Kyrandia 2 ist jedoch kein direktes Nachfolgeprogramm. Über die Story wollte Louis noch nicht so recht mit der Sprache heraus, nur soviel war zu erfahren, daß diesmal Zanthia die Heldin ist. Die Puzzles sollen logischer werden, das wäre im ersten Teil nicht so ganz perfekt gewesen. Die Charaktere, denen Ihr ihm Spiel begegnet und mit denen sich recht interessante Schwätzchen halten lassen, werden jetzt auch mit einem guten Gedächtnis ausgestattet sein und nicht immer dasselbe erzählen. Kyrandia 2 soll auf PC erscheinen, ist für den Herbst geplant und wird später zusätzlich als deutsche Version kommen.

Westwood™ STUDIOS

▲ *Rollenspielfans bekommen Kraftfutter*

Lands of Lore

Ein Dungeon-Adventure der besonderen Art steht uns mit Lands of Lore ins Haus. Anders als bei den meisten Rollenspielen ist das Game mit animierten und interaktiven Story-Teilen gespickt, so daß eine ganz eigene Mischung dabei herauskommt. Am einfachsten wäre es wohl als 'Adventure meets roleplaying' zu definieren. Was Ihr auf diesen Seiten seht, sind erste Screens und Scribbles, die Euch nur einen Hauch der Atmosphäre vermitteln sollen. Ob sie im fertigen Spiel dann auch tatsächlich auftauchen werden, steht noch in den Sternen, denn am Drehbuch wird noch kräftig gebastelt. Mit baldigem Erscheinen ist also nicht zu rechnen.

Knirsch und knarz - da kommt was auf uns zu ▼

Elvin Hollow

Nicht nur für den PC wird gearbeitet, auch die Konsolen sollen nicht zu kurz kommen. Elvin Hollow ist der Arbeitstitel für ein SNES-Programm. Das Adventure wird stark Action-lastig sein und mit einem voll scrollenden Bildschirm glänzen. Text wird es kaum geben. Statt Spielstände mittels Batterie zu speichern, wird es ein Paßwortsystem geben. Als Held war zunächst ein kleiner Junge vorgesehen. Erstes Playtesting mit Kindern aus der Nachbarschaft hatte jedoch ergeben, daß die lieber einen ausgewachsenen Helden über den Bildschirm jagen und Regenbogenschlüssel suchen lassen. Also wird Elvin jetzt in ein Heldenkostüm gesteckt. Das ist auch der Grund, warum wir Euch davon noch keine Bilder zeigen können: Auf allen Screens trieb Elvin noch als knuddeliger Nachwuchsheld sein Unwesen.

99 **Schlechte Zeiten für Amiganer** 66

▲ *Viel Phantasie und viel Liebe zum Detail*

Und wie sieht es mit den anderen Systemen aus? Den Amiganern wird jetzt wohl ein Tränchen in die Augen treten: Weil Amigas standardmäßig keine Festplatten besitzen, wird dieser Computer in Zukunft höchstwahrscheinlich nicht mehr versorgt werden. Zuviele Abstriche müßten bei den Amiga-Versionen gemacht werden, zudem sind die Produktionskosten wegen der vielen Disketten einfach zu hoch.

Das CD-I von Philips dagegen kann sich Louis als Medium durchaus vorstellen - immer vorausgesetzt, daß davon genügend Einheiten verkauft werden, um einen hinreichend großen Markt darzustellen. Und natürlich wird für das CD-ROM gearbeitet. Eine entsprechende Version von Kyrandia soll bereits im Frühling fertig sein. Auch für SNES und Mega Drive sind etliche Games in Planung.

Teamwork

Bei all diesen Projekten sind die Mitarbeiter eng in Vorbereitung und Entwicklung mit eingebunden. Das wichtigste Kriterium beim Design eines neuen Spiels ist für die Westwoodler die Story. Da wird überlegt: 1. Was ist gut? 2. Was ist schön? 3. Was hat es noch nie gegeben? Alle anderen Aspekte wie Grafik und Sound werden dann so konzipiert, daß das Ganze zu einer schön homogenen Einheit wird.

Sehr wichtig nimmt Westwood den Kontakt zum Kunden. Jede zurückge-

▲ Dungeonkloppereien vom Feinsten

▲ Vor dem Frühstück – und nachher

schickte Garantiekarte wird gelesen, und Louis bat uns, Euch dringendst ans Herz zu legen, Euren Eindruck von dem Spiel mit draufzuschreiben. Nur durch diese Kommentare und Kritiken könnten die Programme verbessert und vielleicht versteckte Bugs entfernt werden.

„Der Kunde ist König"

Entscheidungen werden während der Brainstorming-Sessions meistens demokratisch gefällt. Jeder bekommt die Gelegenheit, seine ureigensten Ideen mit einzubringen. Da werden dann schon mal harte Kämpfe ausgetragen, meint Louis, aber letztendlich würde doch immer ein guter Kompromiß gefunden. Das erfordert Disziplin und viel Bereitschaft zu Kommunikation und Teamwork.

Bei Westwood ist das kein Problem, denn dort wird ohnehin alles "inhouse" gemacht. Das heißt, die kompletten Art-, Grafik-, Musik- und Story-Departments sitzen unter einem Dach und haben dadurch die Möglichkeit, sich ständig auszutauschen. Größtmögliche Flexibilität ist dadurch gewährleistet. Im Klartext heißt das: Wenn ein Storyautor zum Beispiel eine Superidee für eine Szene hat, geht er damit kurzerhand eine Treppe hoch, erst zu den Grafikern, die ihm ein entsprechendes Scribble hinzaubern, dann zu den Musikern auf der anderen Seite des Korridors, die das Ganze sofort mit einer passenden Sound-Untermalung versehen. Keine langen Wege, keine verlorenen Ideen.

„Wenn Arbeit Spaß macht"

Louis Castle ist mit Recht stolz auf seine Crew. Wir fühlten uns trotz aller (wegen des gerade vorgenommenen Umzugs) noch nicht eingeräumten Schränke, Chaos und Trubel gleich richtig heimisch, die lockere Atmosphäre und gute Laune der Westwood-Jungs und -Mädels steckte ganz einfach an. Den Games jedenfalls scheint das entspannte Arbeitsklima ebenfalls recht gut zu bekommen, und wir wollen deshalb hoffen, daß es noch sehr, sehr lange so bleibt. ■

Antje Hink

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: für Berliner DM 25,-, für Nichtberliner DM 30,-
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag mit kostenl. Kleinanz., Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. DM 6,- in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: (Deutschland) Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3; (Niederlande) Leon Stor, Vanenburg 2, Ugemelen, Apeldorn; (Österreich) Christian Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun; (Schweiz) Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten: (Deutschland) Anmeldung DM 5,- (Grundinfos), DM 3,- mtl. (für Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: internationaler Infoaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 15,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo, Mi, Fr ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: DM 36,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

---

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

---

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 22
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft

---

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

---

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: Marcello Isidori, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: öS 120,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

---

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmag, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: DM 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, Mag alle 6 Wochen (kostenl. Kleinanz.), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.Hd. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl., Studenten & Schüler DM 4,-
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hard-Flohmarkt

---

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7, 2942 Jever oder Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 2,-
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 25,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

---

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: DM 10,- vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

---

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten: DM 18,- (öS 120,-) jährl., bzw. DM 10,- (öS 70,-)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. u. Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: DM 5,- (sFr 5,-, öS 35,-, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. DM 25,- jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Beratung auch für Nichtmitglieder

---

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven oder Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 10,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

---

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder, Kontakteherstellung

---

Name: Blue System
Anschrift: Frank Willeke, Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: DM 8,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

---

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl. DM 20,- jährl., Volljährige DM 40,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal mtl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 Jahre DM 36,- jährl., über 18 DM 60,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 u. 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnahme an Treffen DM 1,-, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift: Andreas Sticksel, Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 18,- halbjährl.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler DM 6,50 mtl., Erwachsene DM 8,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: 05207/5589, Fax: 05207/50151
System/e: CDTV, Amiga u. CD-ROM
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

---

Name: Computer Club 2000
Anschrift: Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder: 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift: Wolfgang Schädle, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 16,- dreimtl., Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Hotline Mo-Fr 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstra¿e 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 15,- einmalige Anmeldung
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

---

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str.87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 623 EG-weit
Aktionen/Leistungen: Hotline (tägl. 19-21h), Sammeleinkauf, Wettbewerbe, Mag, Tips, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

---

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr.28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- bis DM 20,- je nach Leistungen
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softlieferung

---

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde, Blankenburger Str.28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr DM 5,-, DM 10,- mtl., Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: Jörg Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 12,-, DM 5,- mtl. plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Wettbewerbe etc.

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 15,- dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 2,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Kepierstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen DM 3,-

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 40,-, DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 157
Aktionen/Leistungen: Tausch, Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr & Sa 19-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 o. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig DM 10,-
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl. Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 50,- jährl. (sFr 40,-)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CRO 3SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- (sFr 5,-, öS 35,-)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Förderverein für kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messe für Privatanwender

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Niederberger Höhe 44, W-5400 Koblenz-Niederberg
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kostenl. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d oder Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TCP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 290
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: öS 20,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker @LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen DM 5,- (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aidlingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a. A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zum Handel

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kostenl. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 197
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Tausch, Hotline

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: einmalig DM 9,-
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag & Disk, PD, Shareware

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 oder Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 2,- mtl., DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

Name: The Nintendo-Club
Anschrift: Majer Günter, Kaserstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis
System/e: SNES
Bedingungen/Kosten: DM 50,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 150
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Mitgliedskarte, Verlosung, Aufkleber, Video

Name: H.A.C.
Anschrift: F. Bicini, Via Cometa 4, 06123 Perugia, Italien, Tel.: +39-75-5728028
System/e: Atari ST/E/TT/Falcon
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Kontaktpflege

Name: New Masters Club
Anschrift: NMC, Am Rheinauer See 45, 6800 Mannheim 81, Tel. 0621/891450
Systeme: alle
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 400+
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung, PD-Pool, Superrabatte bei Hard/Soft, Wettbewerbe, Tips u. Tricks-Disk mtl.

Name: The Lighthorsemen
Anschrift: Oliver Knagge, Visebekerstr. 2, W-4593 Schneiderkrug
Systeme: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: mind. 13 Jahre alt, DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 13
Aktionen/Leistungen: Mag, Geburtstagsüberraschung, wöchentl. Treffen, Tips, Feten, Flohmarkt

Name: AMIGA MEGAWORLD CLUB
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 8884 Hoechstaedt (Donau)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 78
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisks, Hilfe für Anfänger, Sound-Rubrik, Programmiererkursus, Soft- und Hardwaretests, Wettbewerbe, PD-Serien, Tips und Tricks, Kleinanzeigenmarkt, Berichte von Messen und Herstellern, Grafik-Rubriken, Lösungswege und vieles mehr

Name: TEAMCOACH-Postspielgruppe
Anschrift: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt
System/e: Amiga und andere (Computer nicht nötig)
Bedingungen/Kosten: Startgebühr, DM 4,- bis DM 6,- mtl., Katalog DM 2,- Rückporto, Katalogdisk (Amiga) DM 5,-
Anzahl der Mitglieder: 30 - aber steigend
Aktionen/Leistungen: Postspielteilnahme, Magazin, Infodisks mit PD-Software, Katalog, Hotline, zweimal im Monat dicke Infos/Auswertungen, Kleinanzeigen...

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 4792 Bad Lippspringe
System/e: Amiga 500, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 3,-, DM 5,- mtl.
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard- und Software-Service

Name: Black Devils
Anschrift: Claus Beerta, Brinksweg 9a, 2944 Wittmund 1, Tel.: 04462/6480
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: PD-Ware, Magazin, Bestellungen, Tips u. Tricks, Tests, etc.

Name: Adventure Fans
Anschrift: Heiko Häusler, Postfach 45, 7591 Sasbach, Tel.: 07841/5061
System/e: PC, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: DM 1,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: Adventure u. Rollenspiel, Pläne u. Lösungen (über 300 Stück)

Name: PC-Superclub
Anschrift: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 7980 Ravensburg 1
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 126
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubzeitschrift mit Clubdisk (nur 3.5 Zoll DD oder HD), Share- und Freewarevertrieb, Anfänger- und Einsteigerhilfen

Name: Videocom
Anschrift: Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
System/e: Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear, NES
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl., DM 3,- (Post)
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Club-Mag, Hotline zu Spielen, Komplettlösung eines Spieles vierteljährl., Preisausschreiben, Clubcard, Modulverleih

Name: Sega Club
Anschrift: Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
System/e: Mega Drive, Master System, Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung DM 1,-, DM 5,- mtl., DM 3,- (Post)
Anzahl der Mitglieder: 13
Aktionen/Leistungen: zweieinhalbmtl. Club-Mag, Preisausschreiben, Hotline zu Segaspielen, halbjährige Sonderausgabe, Clubcard, Game Gear Modulverleih, dreimtl. Komplettlösung eines Spieles

Name: SHARK-BYTE ENTERTAINMENT SOFTWARE
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14, Tel.: 0201/502990 (Do ab 16h)
System/e: PC, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: Man muß Programmierer sein (!), keine Beiträge
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Erstellung von Computerspielen und deren Verkauf an professionelle Firmen

Name: TOP SECRET
Anschrift: Tobias Kahler, Waldweg 2, 3551 Gossfelden
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 1,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Sammelbestellungen, Tips&Tricks, Hotline, Kleinanzeigen, Verleih, Preisausschreiben, Beratung u.s.w.

Name: Blackout 64
Anschrift: Rolf Hofmann, Bahnhofstr. 72, 6475 Glauburg 1, Tel.: 06041/50880
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: DM 10,- mtl., Info gegen DM 1,- Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: mtl. 3 Disketten und Clubzeitung, PD-Soft, Programmierkurse, Tips&Tricks, Kontakte, neueste Demos, Mailbox, Hotline, Preisausschreiben

Name: Mastercuts
Anschrift: Tobias Speckin, Woerdernmoorweg 45, 2000 Hamburg 62
System/e: Amiga 500, Amiga 2000, CDTV
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Clubtreffs, kostenl. Kleinanzeigen, Clubdisk, Sampletausch, suche noch aktive people, die den Club mit schmeißen

Name: Meininger PC-Fan Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, O-6100 Meinigen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: unterschiedlich
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Club-Disk, -Mag, Hilfe bei Soft- u. Hardwareproblemen, Kleinanzeigen, Softverleih, Scanservice u. einiges mehr, Info geg. DM 2,- in Briefmarken

Name: NINTENDO-USER-CLUB
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Super NES, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 2,30 für Clubmag u. Porto
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Mag, Hotline, Modulverleih, Clubmarkt

Name: Videospiel-Club
Anschrift: T. Krempa, Postfach 103922, 2800 Bremen, Tel.: 0421/3379738
System/e: SNES, Mega Drive, Game Boy, NES, Master System, Game Gear, LYNX
Bedingungen/Kosten: k.A.
Anzahl der Mitglieder: ca. 300
Aktionen/Leistungen: Modulverleih, Vermittlung gebrauchter Module, Hotline, Club-Mag

Hallo, aufgemerkt...

...tut uns echt leid, aber demnächst gibt's **fünfstellige Postleitzahlen!** Dann stimmen auch die meisten Clubadressen nicht mehr. Zeit zum Großreinemachen! Das heißt: Wir wollen von Euch Clubbern innerhalb der nächsten Wochen eine Änderungsmitteilung sehen. Wenn die nicht kommt, gibt's für Euren Verein erst einmal keine Eintragung mehr in dieser Rubrik, ätsch! Und der Gleichbehandlung halber gilt dasselbe **auch für Clubs im Ausland**: Teilt uns bitte mit, ob es Euch noch gibt. Zur Belohnung bedrohen wir Euch dann mindestens ein Jahr lang nicht mehr mit derartig schweren Geschützen.

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote
»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote
»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote
»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote
»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote
»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!..■

sz

PETERS TOP 5

1. Return of Herakles (Atari 800)
2. Puttputt joins the Parade (PC)
3. Tiny Toon Adventures (Mega Drive)
4. Subtrade (Amiga)
5. Alter Ego (PC)

▲ Peters Sonntagsmiene

☆ ☆ ☆ ASM 5/93 ☆ ☆ ☆

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AMIGA)	3/93	41	Preview
	Archer MacLeans Pool...(Amiga)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (Amiga)	1/93	24	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000	3/93	128	Simulation
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
*	Bill's Tomato Game (Amiga)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Bunny Bricks (Amiga)	1/93	38	Action
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AMIGA)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Coolworld (AMIGA/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AMIGA)	2/93	40	Action
*	Curse of Enchantia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (Amiga)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Das Imperium schl. zur_ck (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Diggers (AMIGA)	3/93	105	Preview
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dragon's Lair III (AMIGA)	4/93	25	Action
*	Dune II	3/93	102	Strategie
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AMIGA)	2/93	22	Preview
	Erben des Throns (AMIGA)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
	Fatal Strokes (AMIGA)	4/93	22	Action
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AMIGA)	2/93	39	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Fly Harder (Amiga)	1/93	22	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (Amiga)	1/93	22	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gunship 2000 (Amiga)	1/93	110	Simulation
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
*	Hexuma (AMIGA)	2/93	51	Konv.
	Hired Guns (AMIGA)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Indiana Jones IV (AMIGA)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AMIGA)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Pond 3 (AMIGA)	4/93	23	Preview
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	KGB (AMIGA)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AMIGA)	3/93	106	Strategie
*	Legend of Kyrandia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
*	Lemmings 2 (AMIGA)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AMIGA)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AMIGA)	3/93	22	Action
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AMIGA)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (Amiga)	1/93	60	Oldie
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Mot"rhead (AMIGA)	2/93	24	Action
	Mot"rhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey'93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AMIGA)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell World... (Amiga)	1/93	88	Sport
	No Greater Glory (AMIGA)	4/93	102	Konv.
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AMIGA)	2/93	56	Adventure
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Premier Manager (Amiga)	1/93	89	Preview
	Ragnarok (AMIGA)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rampart (AMIGA)	2/93	103	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Sabre Team (Amiga)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (Amiga)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AMIGA)	3/93	46	Adventure
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Sink or Swim (Amiga)	1/93	38	Preview
	Soccer Kid (AMIGA)	3/93	41	Preview
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2	3/93	136	Action
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron	4/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AMIGA)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	Transarctica	4/93	96	Strategie
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (Amiga)	1/93	20	Action
*	Trolls (AMIGA)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
	Video Master (AMIGA)	2/93	89	Hardware
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Waxworks (AMIGA)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AMIGA)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
*	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
*	Whale's Voyage (AMIGA)	4/93	44	Adventure
	Wing Commander (AMIGA)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zyconix (Amiga)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL = Atari Lynx
AM = Amiga
Archi = Archimedes
EN = PC Engine
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
NG = Neo Geo
SF = Super Famicon/Super NES
SM = Sega Master System
SNES = SuperFamicon/SuperNES
ST = Atari ST

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Michael Anton (man), Thomas Baum (tmb), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Thomas Morgen (tom), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Layout
Annette Braun (verantw.)

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Battletech, ©FASA

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 92 91 17

Anzeigenverwaltung
Sybille Schwanz, Tel.: (0 56 51) 92 91 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Satz/Anzeigensatz
DMV-Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

ivw

Inserentenverzeichnis

ASM

Generalkarte

O-2500 Rostock
2000 Hamburg
1000 Berlin
3000 Hannover
4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
6000 Frankfurt
7000 Stuttgart
8000 München

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

... in der 6·93

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...

Mein Name ist Bond. James Bond! Ich bin britischer Geheimagent mit der Kennziffer 007 und der Lizenz zum Töten. Und ich werde in der nächsten Ausgabe dieses Computerspielemagazins eine zentrale Rolle spielen. Nicht nur, daß Sie meine von DOMARK erdachten neuesten Abenteuer auf dem Mega Drive bewundern dürfen – nein! Sie erfahren auch etwas über meine "Geburt", meinen geistigen Vater und natürlich über meine Filme.

Mit mir werden in der nächsten ASM auch jene mutigen Helden vertreten sein, die genau wie ich den Umgang mit Waffen beherrschen, jedoch einen weniger blutigen Job ausüben. Der Sport, den sie ihr eigen nennen, heißt GOTCHA.

In meine Heimat England wird es die Redaktion verschlagen, wenn direkt und live von der ECTS berichtet wird, der größten europäischen Messe für Unterhaltungselektronik und Computerspiele. Außerdem gibt es jede Menge neuer Spiele: STRIKE COMMANDER, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY, die Konvertierung von B-17 auf AMIGA und vieles mehr. Ihnen wird ferner das englische Softwarehaus KRISALIS in Wort und Bild vorgestellt. Mit Wettbewerben, dem Feedback, Previews und und und wird auch die Juni-Ausgabe der ASM ein prallbuntes Heft voller Action, Spannung und Humor werden – eben typisch Bond! Aber das hatten Sie sich sicher schon beim Kauf dieser Ausgabe gedacht, die nun zu Ende ist. Wir sehen uns wieder – am 10. Mai an Ihrem Kiosk. Bis dahin genehmige ich mir einen Knoblauchcocktail on the Rocks – natürlich geschüttelt, nicht gerührt.

▲ ASM-Titel im Juni

6·93

FÜR 6,60 DM?

KLARO !

DAS ASM KURZ ABO

JETZT NEU

6x ASM für ein halbes Jahr!

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!

DESHALB

ABO

100 % PREISWERT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

100 % SCHNELL

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

100 % KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 5/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:...................................
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

! = Top-Angebot — 5/93

- ☐ 1MB Speichererweiterung für Amiga 500 mit Uhr — à 149,– DM
- ☐ Ultima V (C64) — à 49,95 DM
- ☐ Lexicross (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") — à 29,95 DM
- ☐ Maverick-Joyboard — à 39,95 DM
- ☐ Monster Business (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) — à 29,95 DM
- ☐ M.U.D.S (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") — à 24,95 DM
- ☐ Lethal Excess (☐ Amiga, ☐ alle Atari ST-Modelle) — à 29,95 DM
- ☐ Turrican (Atari ST) — à 19,95 DM
- ☐ Block Out (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ PC (5,25) — à 49,95 DM
- ☐ Super Off Road (☐ Amiga, ☐ C64) — à 49,95 DM
- ☐ U.S.S. Enterprise (Riesen-Modellbausatz) — à 49,95 DM
- ☐ Masterblazer (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25") — à 24,95 DM
- ☐ Elvira II - Jaws of Cerberus (☐ PC 3,5") — à 29,95 DM
- ☐ X-Wing (☐ PC 3,5") — à 99,95 DM

PACKS

- ☐ ST-Action-Pack (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) — à 69,95 DM
- ☐ ASM Fantasy Hit Collection (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") — à 69,95 DM
- ☐ PC-Flugi-Pack 3,5" (F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force) — à 79,— DM
- ☐ Lucasfilm-Koffer (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") — à 99,— DM
- ☐ Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess (PC, beide 5,25") — à 89,— DM
- ☐ Electronic Arts-RPG-Pack (PC 5,25") — à 79,95 DM
- ☐ Kick Off 2-Pack (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) — à 59,95 DM
- ☐ Amiga-Top-Hit-Pack — à 69,95 DM
- ☐ Virgin-Pack — à 49,95 DM
- ☐ Chart Attack (Lotus, James Pond, Venus, Ghouls 'n' Ghosts, Amiga) — à 39,95 DM
- ☐ PC-Sound-Pack 1 (mit Hardware) — à 249,— DM
- ☐ PC-Sound-Pack 2 (ohne Hardware) — à 129,— DM
- ☐ Magnetic Scrolls Collection (Fish, Corruption, Guild of the Thieves) — à 49,95 DM

CDs

- ☐ Chris Hülsbecks »Shades«-CD — à 23,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD — à 24,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD — à 29,95 DM
- ☐ Jochen Hippels »Give it a try«-CD — à 16,95 DM

BÜCHER

- ☐ Das Neue Computer Hassbuch — à 7,50 DM
- ☐ Space Rat-Intergalaktisch — à 7,80 DM
- ☐ Space Rat II-Abgefetzt — à 7,80 DM
- ☐ Top Secret Hint Book — à 7,80 DM
- ☐ 4er Buch-Pack (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) — à 25,— DM
- ☐ '66 Game Boy-Spiele' (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) — à 29,80 DM

HEFTE

- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '92 (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) — à 69,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '91 (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) — à 66,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) — à 60,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) — à 60,— DM
- ☐ 4er-Pack (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) — à 20,— DM
- ☐ folgende ASM/s: ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ zum Neupreis

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... à 7,50 DM — 12 13 14 15 16 17 18 19 à 9,80 DM

Oldie! ASM ☐ 11/88 .... à 6,50 DM — ☐ ASM Extra 1 – 30 Sierra-Lösungen .... à 14,80 DM
☐ ASM Extra 2 – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... à 14,80 DM

T-SHIRTS & ORDNER

- ☐ ASM Sammelordner (weiß, 2 Stck.) — 16,80 DM
- ☐ **Turrican**-Shirt (XL) — à 24,95 DM
- ☐ **Bitmap Brothers**-Shirt (XL) — à 28,95 DM
- ☐ **Electronic Arts**-Shirt (XL) — à 23,95 DM
- ☐ **Factor 5**-Shirt (XL) — à 26,95 DM

\+ Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

MICROWELLE

- ☐ Risk It (Amiga) — à 10,– DM
- ☐ Spaceball (Amiga) — à 10,– DM
- ☐ Space Cab (Amiga) — à 10,– DM
- ☐ Freddy (Amiga) — à 10,– DM
- ☐ Chemicon (Atari ST) — à 10,– DM
- ☐ Skat 2000 (Atari ST) — à 10,– DM
- ☐ The Secret Cave (Atari ST) — à 10,– DM

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme
Gesamtbetrag .... DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

aktueller software markt
aktueller software markt SPECIAL

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

SHADOW OF THE COMET

Erscheinet der Komet, so kehret Cthulhu wieder.

ÜBERSINNLICHE ERFORSCHUNG EINES VERDAMMTEN DORFES

Beim letzten Erscheinen des Halley'schen Kometen beobachtete der Gelehrte Lord Boleskine, daß an einer gewissen Stelle in der Nähe des Dorfes Illsmouth, die Sterne wie aus greifbarer Nähe, ja sogar bedrohlich schienen. Da der Lord in der Folge in geistige Umnachtung verfiel, wurde seinen Recherchen kein Glauben geschenkt. Als junger Astronom begeben Sie sich 1910, drei Tage vor dem nächsten Erscheinen des Kometen nach Illsmouth, um das Geheimnis zu lüften. Mit *Shadow of the Comet* tauchen Sie in die unheilvolle Welt der Anbeter Cthulhus ein, die den menschlichen Verstand übersteigt. Sie haben nur drei Tage und drei Nächte Zeit, um den Fluch zu bannen, der die Erde bedroht; denn wenn der Komet vorbeizieht, kehren Cthulhu und die Großen Alten wieder. Im Dorf können Sie rund vierzig Leuten mit sehr verschiedenen Mentalitäten begegnen. Sie werden Ihnenwertvollen Hinweise geben, die automatisch in Ihr Notizbuch eingetragen werden, das Sie jederzeit einsehen können. In diesem packenden Abenteuer können Sie über100 bildfüllende Kulissen mit Hilfe von Tasten-befehlen durchforschen. Wird es Ihnen gelingen, Cthulhus Fluch zu bannen und den Schatten des Kometen zu zerstreuen?

CALL OF CTHULHU
SHADOW OF THE COMET
INFOGRAMES

Bitte senden Sie mir eine Gratisbroschüre über die INFOGRAMES Produktionen.

NAME.....................
VORNAME.....................
STRASSE, PLATZ.....................
WOHNORT.....................
LAND.....................
COMPUTERTYP.....................

Bitte einsenden mit frankiertem Rückumschlag an BOMICO, Am Südpark 12, 6092 KELSTERBACH - Deutschland.
(Ab dem 01.07.93 lautet die Postleitzahl von Kelsterbach 65 451)

INFOGRAMES

Shadow of the Comet ist für PC erhältlich.
Spiel und Anleitung auf deutsch.